Adepto

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Evocazione	Creare acqua	Crea 7,4 litri per livello di acqua pura	V	S	-	-	-	-	MdG	220
0	Evocazione	Cura ferite minori	Cura 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	222
0	Divinazione	Guida	Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	241
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	F	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm3 per livello di cibo o acqua	V	S	-	-	-	-	MdG	275
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
0	Necromanzia	Tocco di affaticamento	Attacco di contatto rende affaticato il bersaglio	V	S	M	-	-	-	MdG	301
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	F	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	215
1	Divinazione	Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	V	S	M	-	F	-	MdG	215
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione del bene	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	F	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	F	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	F	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione della legge	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	F	-	MdG	244
1	Invocazione	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4)	V	S	-	-	-	-	MdG	254
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	F	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	F	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	F	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	F	-	MdG	274
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
2	Ammaliamento	Aiuto	Bonus +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10)	V	S	-	-	F	-	MdG	201
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	F	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8)	V	S	-	-	-	-	MdG	242
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	F	-	MdG	248
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	F	-	MdG	265
2	Invocazione	Raggio rovente	Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (max +3)	V	S	-	-	-	-	MdG	276
2	Evocazione	Ragnatela	Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi	V	S	M	-	-	-	MdG	276
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	F	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	F	-	MdG	278
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	F	-	MdG	284
2	Ammaliamento	Trance animale	Affascina 2d6 DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	302
2	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Necromanzia	Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Invocazione	Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	V	S	M	-	-	-	MdG	235
3	Invocazione	Fulmine	1d6 danni per livello da elettricità	V	S	M	-	-	-	MdG	237

3	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	F	-	MdG	253
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	F	-	MdG	263
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	F	-	MdG	266
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Trasmutazione	Scagliare maledizione	Malus di -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione	V	S	-	-	-	-	MdG	285
4	Evocazione	Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	V	S	M	-	-	-	MdG	221
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Trasmutazione	Metamorfosi	Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma	V	S	M	-	-	-	MdG	256
4	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	F	-	MdG	259
4	Abiurazione	Pelle di pietra	Ignora 10 danni per ogni attacco	V	S	M	-	-	-	MdG	269
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283
5	Divinazione	Comunione	Una divinità risponde con un F o un no a una domanda per livello	V	S	M	-	F	F	MdG	216
5	Evocazione	Creazione maggiore	Come creazione minore, ma anche di pietra e di metallo	V	S	M	-	-	-	MdG	220
5	Evocazione	Guarigione	Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali	V	S	-	-	-	-	MdG	240
5	Trasmutazione	Metamorfosi funesta	Trasforma il soggetto in un animale innocuo	V	S	-	-	-	-	MdG	257
5	Evocazione	Muro di pietra	Crea un muro di pietra ce può essere plasmato	V	S	M	-	F	-	MdG	260
5	Evocazione	Rianimare morti	Riporta in vita un soggetto che è morto da 1 giorno per livello	V	S	M	-	F	-	MdG	280
5	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
5	Divinazione	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	V	S	M	-	-	-	MdG	308

Anti Paladino

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Ammaliamento	Anatema	I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Arma profana	L'arma ottiene un bonus di +1 contro creature buone, e trasforma in automaticamente riusciti le minacce critiche contro bersagli buoni	-	-	-	-	-	-	DeD 8	17
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Necromanzia	Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Necromanzia	Maledire l'acqua	Rende l'acqua sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	254
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	M	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	M	-	MdG	274
1	Necromanzia	Raggio di indebolimento	Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	276
1	Necromanzia	Visione della morte	Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	308
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Invocazione	Dissacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più forti i non morti	V	S	M	-	M	-	MdG	225
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	M	M	-	MdG	232
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	M	-	MdG	236
2	Invocazione	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	V	S	M	-	M	-	MdG	236
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	M	-	MdG	265
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	M	-	MdG	205
3	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	M	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro la legge	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	M	-	MdG	213
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	M	M	-	MdG	232
3	Evocazione	Guarire cavalcatura	Come guarigione su un cavallo da guerra o su un'altra cavalcatura speciale	V	S	-	-	-	-	MdG	240
3	Necromanzia	Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni + 1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	M	-	MdG	266
3	Necromanzia	Scagliare maledizione	Malus di -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione	V	S	-	-	-	-	MdG	285
4	Abiurazione	Dissolvi il bene	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	M	-	MdG	226
4	Abiurazione	Dissolvi la legge	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	M	-	MdG	226
4	Necromanzia	Infliggi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	M	-	MdG	247
4	Necromanzia	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	268
4	Invocazione	Spada sacrilega	L'arma ottiene un bonus sacrilego di +5 (+5 ai danni e al tiro per colpire e 2d6 danni contro avversari buoni), emette cerchio magico contro il bene	-	-	-	-	-	-	DeD 8	17
4	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	M	-	MdG	306

Apostolo di pace

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Evocazione	Creare acqua	Crea 7,4 litri per livello di acqua pura	V	S	-	-	-	-	MdG	220
0	Evocazione	Cura ferite minori	Cura 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	222
0	Divinazione	Guida	Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	241
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm3 per livello di cibo o acqua	V	S	-	-	-	-	MdG	275
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Trasmutazione	Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	V	S	-	-	FD	-	MdG	308
1	Trasmutazione	Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	V	S	M	-	-	-	MdG	207
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	215
1	Divinazione	Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	V	S	M	-	FD	-	MdG	215
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Divinazione	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	245
1	Divinazione	Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Abiurazione	Nascondersi ai non morti	I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Trasmutazione	Occhio dell'avoral	Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare	-	S	-	-	-	-	LdIE	104
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Ammaliamento	Raggio di speranza	Il soggetto ottiene un bonus di 2 ai tiri per colpire, ai TS e alle prove	V	S	-	-	-	-	LdIE	105
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
1	Abiurazione	Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	V	S	-	-	FD	-	MdG	285
1	Abiurazione	Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	V	S	M	-	-	-	MdG	288
1	Abiurazione	Scudo entropico	Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdG	288
1	Ammaliamento	Visione del paradiso	Una creatura malvagia rimane frastornata per 1 round	V	-	-	-	-	-	LdIE	112
2	Ammaliamento	Aiuto	Bonus +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10)	V	S	-	-	FD	-	MdG	201
2	Ammaliamento	Calmare emozioni	Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
2	Invocazione	Consacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti	V	S	M	-	FD	-	MdG	217
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Ammaliamento	Giogo della pietà	Il bersaglio infligge danni non letali	V	-	-	-	-	-	LdIE	99
2	Evocazione	Lenire dolore	Rimuove gli effetti duraturi del dolore	-	S	-	-	FD	-	LdIE	102
2	Divinazione	Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	V	S	M	F	-	-	MdG	272
2	Trasmutazione	Rendere integro	Ripara un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Evocazione	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza	V	S	-	-	-	-	MdG	281
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288

2	Illusione	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	MdG	293
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Divinazione	Status	Esamina la condizione e la posizione degli alleati	V	S	-	-	-	-	MdG	297
2	Abiurazione	Veste gloriosa	Il portatore ottiene un bonus sacro di +1 alla CA per ogni 5 livelli dell'incantatore e una riduzione del danno 5/male	V	S	-	-	FD	-	LdIE	112
2	Ammaliamento	Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
3	Trasmutazione	Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Evocazione	Creare cibo e acqua	Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	220
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Invocazione	Epurare invisibilità	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Trasmutazione	Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
3	Invocazione	Mano in aiuto	Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdG	254
3	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Trasmutazione	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
3	Evocazione	Rimuovi cecità/sordità	Cura condizioni normali o magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Evocazione	Rimuovi nausea	Cura un personaggio infermo o nauseato	V	-	-	-	FD	-	LdIE	106
3	Evocazione	Rinfrescare	Cura le creature di tutti i danni non letali	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
3	Trasmutazione	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	307
3	Divinazione	Vista benedetta	Le aure malvagie diventano visibili all'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdIE	112
4	Evocazione	Alleato planare inferiore	Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
4	Ammaliamento	Buone speranze	I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	-	-	MdG	209
4	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
4	Trasmutazione	Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	218
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Divinazione	Divinazione	Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte	V	S	M	-	-	-	MdG	227
4	Abiurazione	Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
4	Invocazione	Infondere capacità magiche	Trasferisce gli incantesimi a un soggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	246
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Invocazione	Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
4	Trasmutazione	Rimuovi affaticamento	Rimuove gli effetti dell'affaticamento come se fossero passate 8 ore di riposo	-	S	-	-	-	-	LdIE	106
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283
4	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
4	Necromanzia	Sangue del martire	L'incantatore guarisce un bersaglio a distanza e subisce un ammontare analogo di danni	V	S	-	-	-	-	LdIE	107
4	Trasmutazione	Sostentare	I soggetti non hanno bisogno di mangiare o di bere per 6 ore per livello	V	S	M	-	-	-	LdIE	108
4	Divinazione	Status superiore	Funziona come status, ma può lanciare alcuni incantesimi attraverso il legame	V	S	-	-	FD	-	LdIE	109
4	Trasmutazione	Volto della divinità inferiore	La forma dell'incantatore diventa più simile a quella dela sua divinità	V	S	-	-	FD	-	PS	188
5	Ammaliamento	Comando superiore	Come comando, ma influenza un soggetto per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	215
5	Divinazione	Comunione	Una divinità risponde con un sì o un no a una domanda per livello	V	S	M	-	FD	PE	MdG	216
5	Evocazione	Cura ferite leggere di massa	Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
5	Abiurazione	Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226

5	Abiurazione	Espiazione	Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto	V	S	M	F	FD	PE	MdG	229
5	Divinazione	Guardiano sacro	L'incantatore conosce lo status del soggetto e può teletrasportarsi da lui o scrutarlo senza errore	V	S	-	-	-	-	LdIE	100
5	Evocazione	Guarigione energetica	Il bersaglio è immune a un tipo di energia e guarisce il 10% del danno da energia che sarebbe stato inferto	V	S	-	-	FD	-	LdIE	101
5	Evocazione	Muro di pietra	Crea un muro di pietra ce può essere plasmato	V	S	M	-	FD	-	MdG	260
5	Abiurazione	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
5	Evocazione	Rianimare morti	Riporta in vita un soggetto che è morto da 1 giorno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	280
5	Invocazione	Santificare	Consacra una locazione	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
5	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
5	Necromanzia	Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	292
5	Ammaliamento	Simbolo di sonno	Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico	V	S	M	-	-	-	MdG	294
5	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
5	Evocazione	Spostamento planare	Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano	V	S	-	F	-	-	MdG	297
5	Divinazione	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	V	S	M	-	-	-	MdG	308
6	Evocazione	Alleato planare	Come alleato planare inferiore, ma fino a 12 DV	V	S	-	-	FD	PE	MdG	201
6	Evocazione	Banchetto degli eroi	Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento	V	S	-	-	FD	-	MdG	207
6	Trasmutazione	Camminare nel vento	L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente	V	S	-	-	FD	-	MdG	211
6	Ammaliamento	Costrizione/Cerca	Come costrizione inferiore, ma influenza qualsiasi creatura	V	-	-	-	-	-	MdG	220
6	Evocazione	Cura ferite moderate di massa	Cura 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Abiurazione	Esilio	Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari	V	S	-	F	-	-	MdG	229
6	Evocazione	Guarigione	Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali	V	S	-	-	-	-	MdG	240
6	Abiurazione	Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	V	S	-	-	FD	-	MdG	241
6	Evocazione	Parola del ritiro	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato	V	-	-	-	-	-	MdG	268
6	Abiurazione	Proibizione	Blocca i viaggi planari. Infligge danni alle creature di un altro allineamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	273
6	Trasmutazione	Resistenza dell'orso di massa	Come resistenza dell'orso, ma influenza un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
6	Trasmutazione	Saggezza del gufo di massa	Come Sag del gufo, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
6	Abiurazione	Sangue celestiale	Conferisce resistenza all'energia +4 ai TS contro il veleno e una riduzione del danno 10/male	V	S	M	-	-	-	LdIE	107
6	Ammaliamento	Simbolo di persuasione	Runa che rende le creature vicine soggette a charme	V	S	M	-	-	-	MdG	294
6	Trasmutazione	Splendore dell'aquila di massa	Come splendore dell'aquila, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	297
6	Trasmutazione	Volto della divinità	Funziona come aspetto inferiore, ma l'incantatore acquisisce le qualità dei celestiali	V	S	-	-	FD	-	PS	188
7	Abiurazione	Bastione del bene	Funziona come globo di invulnerabilità inferiore e un cerchio magico contro il male di forza doppia	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
7	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
7	Evocazione	Cura ferite gravi di massa	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +35) per molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
7	Abiurazione	Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	278
7	Evocazione	Resurrezione	Fa sorgere interamente il soggetto morto	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
7	Evocazione	Rifugio	Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	281
7	Evocazione	Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35)	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
7	Evocazione	Ristorare superiore	Come ristorare, ma ripristina tutti i livelli e i punteggi di caratteristica	V	S	-	-	-	PE	MdG	283
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
7	Abiurazione	Scudo degli arconti	Uno scudo protettivo dissipa gli attacchi magici a bersaglio e conferisce un bonus di +4 ai TS contro gli effetti e le aree magiche	V	-	-	-	-	-	LdIE	108
7	Trasmutazione	Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	303
8	Evocazione	Alleato planare superiore	Come alleato planare inferiore, ma fino a 18 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
8	Abiurazione	Aura sacra	Bonus +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male	V	S	-	F	-	-	MdG	206
8	Abiurazione	Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	211
8	Evocazione	Cura ferite critiche di massa	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
8	Divinazione	Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	284

9	Ammaliamento	Fine delle sofferenze	Qualsiasi attacco effettuato entro 24 m dall'incantatore fa sì che l'aggressore subisca danni letali o non letali pari a 1d6 per livello dell'incantatore (max 20d6)	V	S	-	-	FD	-	LdIE	97
9	Trasmutazione	Forma eterea	Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni	V	S	-	-	-	-	MdG	236
9	Evocazione	Guarigione di massa	Come guarigione, ma su più soggetti	V	S	-	-	-	-	MdG	240
9	Invocazione	Miracolo	Richiede l'intervento di una divinità	V	S	-	-	-	PE	MdG	257
9	Evocazione	Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	V	S	-	-	-	PE	MdG	271
9	Necromanzia	Proiezione astrale	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	V	S	M	-	-	-	MdG	274
9	Evocazione	Resurrezione pura	Come resurrezione, ma non sono necessari i resti	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
9	Trasmutazione	Volto della divinità superiore	Funzione come aspetto inferiore, ma l'incantatore acquisisce le ali, punteggi di caratteristica potezianti e varie immunità e resistenze	V	S	-	-	FD	-	PS	188

Arcanista eroico

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Visione del paradiso	Una creatura malvagia rimane frastornata per 1 round	V	-	-	-	-	-	LdIE	112
2	Invocazione	Consacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti	V	S	M	-	FD	-	MdG	217
2	Ammaliamento	Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
3	Invocazione	Luce incandescnete	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Invocazione	Mano in aiuto	Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdG	254
4	Evocazione	Alleato planare inferiore	Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
4	Trasmutazione	Aspetto della divinità inferiore	La forma dell'incantatore diventa più simile a quella dela sua divinità	V	S	-	-	FD	-	LdIE	92
4	Invocazione	Punizione sacra	Ferisce e acceca le creature malvagie	V	S	-	-	-	-	MdG	275
4	Ammaliamento	Spada della coscienza	Una creatura malvagia confessa i crimini commessi e subisce danni alla Saggezza	V	-	-	-	FD	-	LdIE	109
5	Invocazione	Corona di fiamma	Un'aura brucia gli esterni, i non morti e i folletti malvagi infliggendo 2d6 danni per round	V	-	-	-	-	-	LdIE	94
5	Invocazione	Fulmine celeste	Una folgore luminosa infligge 3d6 danni su un bersaglio per ogni due livelli dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdIE	97
5	Invocazione	Santificare	Consacra una locazione	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
5	Necromanzia	Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	292
6	Evocazione	Alleato planare	Come alleato planare inferiore, ma fino a 12 DV	V	S	-	-	FD	PE	MdG	201
6	Trasmutazione	Aspetto della divinità	Funziona come aspetto inferiore, ma l'incantatore acquisisce le qualità dei celestiali	V	S	-	-	FD	-	LdIE	92
6	Invocazione	Fulmine di gloria	Un raggio ingligge 5d8 danni (vari effetti su altri tipi di creature)	V	S	-	-	FD	-	LdIE	97
7	Invocazione	Giusta punizione	Ingligge danni pari a 1d6 per livello (1d8 per livello contro i non morti malvagi) entro 6 m e acceca gli avversari malvagi per 1d4 round	V	S	-	-	-	-	LdIE	100
7	Invocazione	Parola sacra	Uccide, rende confusi, stordisce o assorda i soggetti non buoni	V	-	-	-	-	-	MdG	268
7	Invocazione	Tempesta di fulmini celesti	Una serie di folgori luminose infligge 5d6 danni su un bersaglio per ogni 2 livelli dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdIE	110
8	Evocazione	Alleato planare superiore	Come alleato planare inferiore, ma fino a 18 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
8	Abiurazione	Aura sacra	Bonus +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male	V	S	-	F	-	-	MdG	206
9	Trasmutazione	Aspetto della divinità superiore	Funzione come aspetto inferiore, ma l'incantatore acquisisce le ali, punteggi di caratteristica potezianti e varie immunità e resistenze	V	S	-	-	FD	-	LdIE	92

Assassino

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Andatura sui tetti	Si muove sulle superfici irregolari con facilità	V	S	M	-	-	-	RD	164
1	Illusione	Apertura silenziosa	Impedisce l'ingresso di un suono da una porta o da una finestra	-	S	-	-	-	-	MdF	78
1	Evocazione	Borsa nera	Crea una borsa extradimensionale che contiene strumenti di tortura	V	S	M	-	-	-	LdFT	88
1	Trasmutazione	Caduta morbida	Oggetti o creature cadono lentamente	V	-	-	-	-	-	MdG	209
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Divinazione	Colpo critico	Veloce. Per 1 round incantatore ottiene +1d6 danni, intervallo di minaccia raddoppiato e +4 ai tiri per colpire per confermare colpi critici	V	-	-	-	-	-	PAV	146
1	Ammaliamento	Dipendenza	Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
1	Ammaliamento	Distrarre assalitore	Veloce. Una creatura è colta alla sprovvista per 1 round	V	S	M	-	-	-	PAV	147
1	Trasmutazione	Dita appiccicose	L'incantatore ottiene un bonus di +10 alle prove di Rapidità di mano	V	S	-	-	-	-	DeD 14	20
1	Necromanzia	Dolore della collera	Il soggetto subisce una penalità di -2 al tiro per colpire	V	S	-	-	-	-	LdFT	92
1	Divinazione	Fabbro istantaneo	Veloce. Effettuare prova di Disattivare Congegni o Scassinare Serrature a +2 come azione gratuita	V	S	-	-	-	-	PAV	148
1	Divinazione	Finta intuitiva	Veloce. Ottenere +10 alla successiva prova di Raggirare per fintare in combattimento	V	-	-	-	-	-	PAV	148
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Necromanzia	Ghigno della morte	L'incantatore lascia un biglietto da visita magico su un cadavere	-	S	-	-	-	-	LdFT	94
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Ricerca istantanea	Veloce. Effettuare prova di Cercare a +2 come azione gratuita	V	S	-	-	-	-	PAV	153
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
1	Trasmutazione	Sguainare	Estrae automaticamente un'arma	V	S	-	-	-	-	CeS	98
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
1	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
1	Divinazione	Tiro del cecchino	Veloce. Senza limiti di gittata al successivo attacco furtivo a distanza	V	S	-	-	-	-	PAV	156
1	Ammaliamento	Torpore	Un soggetto indifeso viene posto in uno stato che gli consente di muoversi ma di non effettuare altre azioni	-	S	M	-	-	-	LdFT	110
1	Trasmutazione	Visione crepuscolare	Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa	V	S	-	-	-	-	PA	129
2	Ammaliamento	Abilità sacrificale	L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici	V	S	M	-	-	-	LdFT	84
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Trasmutazione	Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
2	Trasmutazione	Colpo del wraith	Veloce. Attacchi in mischia colpiscono come attacchi di contatto per 1 round	V	S	-	-	-	-	PAV	146
2	Evocazione	Coltello di ghiaccio	Frammento di ghiaccio magico infligge 2d8 danni da freddo più 2 danni Des, o infligge 1d8 danni da freddo in esplosione con raggio di 3 m	V	S	-	-	-	-	PA	102
2	Ammaliamento	Fuga	Svia gli inseguitori il 50% delle volte	V	S	M	-	-	-	CeS	95
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Illusione	Invisibilità veloce	Veloce. Incantatore è invisibile per 1 round o finchè non attacca	V	-	-	-	-	-	PAV	150
2	Invocazione	Lama del dolore e della paura	Crea del dolore e della paura	V	S	-	-	FD	-	LM	67
2	Invocazione	Luce oscura	Crea un'area di 1,5 m in cui tutti possono vedere anche senza luce	V	S	-	-	-	-	LdFT	97
2	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
2	Illusione	Nemico fantasma	Crea nella mente del bersaglio una creatura che ritiene pericolosa che lo attacca ai fianchi e crea un falso bersaglio	V	S	-	F	-	-	DeD 12	74
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
2	Illusione	Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	V	S	M	-	-	-	MdG	287

2	Invocazione	Shruken di fuoco	Shruiken magici infliggono 3d6 danni da fuoco	V	S	M	-	-	-	PA	124
2	Trasmutazione	Silenzio di ferro	Armatura toccata non ha penalità di armatura alla prova a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	PAV	155
3	Trasmutazione	Abbattere nemici giganteschi	Infligge danni extra alle creature di taglia superiore a quelle Media	V	S	M	-	-	-	D	109
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Illusione	Arma spettrale	Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto	V	S	-	-	-	-	PAV	143
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Illusione	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	225
3	Trasmutazione	Forma amorfa	Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure	-	S	M	-	FD	-	SdF	57
3	Trasmutazione	Inglobare arma	Nascondere un'arma, ottenere una prova di Raggirare con un bonus di +4 per fintare quando la si trae	V	S	-	-	-	-	PAV	149
3	Ammaliamento	Masochismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce un +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	98
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	266
3	Necromanzia	Raggio d'ebano della devastazione	Un flusso di energia nera impedisce alle guarigioni magiche e alle capacità speciali di guarirgione di avere effetto	V	S	-	-	-	-	IPdF	33
3	Ammaliamento	Sadismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	107
3	Divinazione	Scopri lo spiraglio	Gli attacchi del personaggio ignorano l'armatura e l'armatura naturale	V	-	-	-	-	-	D	114
3	Ammaliamento	Sonno profondo	Fa cadere nel sonno 10 DV di creature	V	S	M	-	-	-	MdG	296
3	Necromanzia	Veleno del ragno	A contatto, infligge 1d6 danni alla For, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	M	-	-	-	MdF	131
3	Necromanzia	Vita falsata	Si ottengono 1d10 pf temporanei + 1 per livello (max +10)	V	S	M	-	-	-	MdG	309
3	Trasmutazione	Zanne del re dei vampiri	Crescono zanne da vampiro	V	S	M	-	-	-	LM	72
4	Abiurazione	Armatura di carne	L'incantatore acquisisce riduzione del danno 10/+1	V	S	M	F	-	-	LdFT	86
4	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
4	Necromanzia	Fermare il cuore	Il soggetto scende immediatamente a -8 pf	-	S	-	-	-	-	LdFT	93
4	Illusione	Forma d'ombra	Ottenere +4 a prove di Artista della fuga, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e occultamento; incantatore può muoversi attraverso ostacoli se ha gradi in Artista della fuga	V	S	M	-	-	-	PAV	148
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Necromanzia	Lama maledetta	Ferite inflitte con arma non possono essere curate senza rimuovi maledizione	V	-	-	-	-	-	PC	117
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Trasmutazione	Loquacità	Incantatore ottiene bonus di +30 alle prove di Raggirare, e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica	-	S	-	-	-	-	MdG	253
4	Ammaliamento	Modificare memoria	Altera 5 minuti della memoria di un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	258
4	Abiurazione	Nascondersi ai draghi	I draghi non possono individuare un soggetto per due livelli	-	S	M	-	-	-	D	113
4	Trasmutazione	Occhio del cecchino	Ottenere Osservare +10, scurovisione, raggio di azione di 18 m per attacchi furtivi, e attacchi mortali con armi a distanza	V	S	-	F	-	-	PAV	151
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
4	Necromancia	Strappacuore	Uccide creature viventi con meno di 4 DV	V	S	-	-	-	-	PA	125
4	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	FD	-	MdG	306
4	Trasmutazione	Vulnerabilità	Diminuisce la riduzione del danno di un avversario	V	S	-	-	-	-	D	116

Bardo

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Trasmutazione	Accordatura precisa	Rende perfetto uno strumento; +2 alle prove di Intrattenere	V	S	-	F	-	-	CeS	92
0	Trasmutazione	Aprire/Chiudere	Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri	V	S	-	F	-	-	MdG	205
0	Divinazione	Arpa fantasma	Un oggetto registra e riproduce una canzone al comando dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	81
0	Trasmutazione	Camuffare minore	Modifica leggermente l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	87
0	Divinazione	Canto del cercatore	Fornisce un bonus +2 su tutte le prove di Cercare, ma una penalità di -2 alle prove di Muoversi Silenziosamente	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
0	Trasmutazione	Collante	Incolla un oggetto del peso di 2,5 Kg o meno a un oggetto più grande	V	S	M	-	-	-	SdF	57
0	Divinazione	Conoscere direzione	L'incantatore riesce a individuare il nord	V	S	-	-	-	-	MdG	217
0	Evocazione	Evoca strumento	Evoca uno strumento a scelta dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	234
0	Ammaliamento	Frastornare	Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva	V	S	M	-	-	-	MdG	237
0	Illusione	Gloria fugace	Garantisce un bonus +2 sulle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
0	Divinazione	Individuazione dei crocevia	Individua un crocevia magico in un raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdF	102
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Invocazione	Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire)	V	-	-	-	-	-	MdG	250
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Invocazione	Luci danzanti	Crea torce illusorie o altre luci	V	S	-	-	-	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Mano magica	Telecinesi per 2,5 Kg	V	S	-	-	-	-	MdG	255
0	Trasmutazione	Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	256
0	Ammaliamento	Ninna nanna	Rende il soggetto assonnato; -5 alle prove di Ascoltare e Osservare; -2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro sonno	V	S	-	-	-	-	MdG	263
0	Illusione	Percussione	Crea un accompagnamento illusorio di tamburi	V	S	M	-	-	-	CeS	97
0	Universale	Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	V	S	-	-	-	-	MdG	272
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Trasmutazione	Stima istantanea	Consente di contare e calcolare le distanze all'istante	V	S	-	-	-	-	CeS	98
0	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
0	Trasmutazione	Voce d'usignolo	Per l'esecuzione, l'incantatore ottiene +1 alla successiva prova sul Car	V	S	-	-	-	-	MdF	133
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
1	Trasmutazione	Amplificare	Diminuisce di 20 la CD di Ascoltare	V	S	-	-	-	-	MdF	77
1	Trasmutazione	Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	203
1	Ammaliamento	Armonia	Aumento l'effetto di ispirare coraggio di +2/+1	V	S	-	-	-	-	GGF	102
1	Illusione	Aura magica di Nystul	Altera l'aura magica di un oggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	206
1	Trasmutazione	Barare	L'incantatore tira nuovamente i dadi quando deve determinare il risultato di un gioco d'azzardo	V	S	-	F	-	-	D	111
1	Illusione	Bocca magica	Parla una volta che viene attivata	V	S	M	-	-	-	MdG	209
1	Trasmutazione	Caduta morbida	Oggetti o creature cadono lentamente	V	-	-	-	-	-	MdG	209
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Trasmutazione	Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Ammaliamento	Cantilena di concentrazione	Ottenere +1 a tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica, purchè l'incantatore non parli né lanci altri incantesimi	V	-	-	-	-	-	PAV	144
1	Divinazione	Canto del sapere	Il bardo ottiene un bonus a un'abilità e può usarla senza addestramento	V	S	-	-	-	-	D&D16	52
1	Ammaliamento	Charme su persone	Rende una persona amichevole	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Divinazione	Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	V	S	M	-	FD	-	MdG	215
1	Ammaliamento	Confusione inferiore	Una creatura è confusa per 1 round	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
1	Divinazione	Conoscere protezioni	Determina le difese del bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdF	91
1	Trasmutazione	Corno di ferro di Balagarn	Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante	V	S	-	-	-	-	MdF	91

1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Ammaliamento	Dipendenza	Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
1	Trasmutazione	Distorcere discorso	Modo di parlare del soggetto è incomprensibile al 50%; soggetto può sbagliare a lanciare gli incantesimi	V	S	-	-	-	-	PAV	146
1	Trasmutazione	Dita appiccicose	L'incantatore ottiene un bonus di +10 alle prove di Rapidità di mano	V	S	-	-	-	-	DeD 14	20
1	Evocazione	Estrarre droga	Ricava della droga da un oggetto inanimato	V	S	-	F	-	-	LdFT	91
1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Illusione	Faccia amica	Ottiene bonus +5 a prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni	V	S	-	-	-	-	RD	165
1	Ammaliamento	Ferocia delle Terre Bestiali	Il soggetto combatte senza penalità mentre è inabile o morente	V	S	-	-	FD	-	AP	97
1	Trasmutazione	Flauto fantasma	Fa fluttuare uno strumento musciale a mezz'aria e lo fa suonare da solo	V	-	-	F	-	-	IPdF	32
1	Trasmutazione	Gambe da marinaio	La creatura bersaglio può muoversi agevolmente su una nave	V	S	-	-	-	-	Sud	47
1	Divinazione	Identificare	Determina le proprietà di un oggetto magico	V	S	M	-	FD	-	MdG	241
1	Illusione	Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	242
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione dell'atteggiamento	Rivela l'atteggiamento del bersaglio	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	24
1	Divinazione	Individuazione delle porte segrete	Rivela porte nascoste entro 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	245
1	Abiurazione	Inquietudine	Il bersaglio dell'incantesimo eviterà il contatto fisico con gli altri	V	S	-	-	-	-	MdF	103
1	Ammaliamento	Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	249
1	Divinazione	Localizza città	Trova città più vicina	V	-	-	-	-	-	RD	166
1	Divinazione	Localizza piattaforma	Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente	V	S	-	-	-	-	AP	98
1	Illusione	Minaccia fantomantica	Soggetto perde azioni per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	PC	118
1	Trasmutazione	Movimento accelerato	Veloce. Equilibrio, Muoversi Silenziosamente o Scalare a velocità normale senza penalità alla prova di abilità	V	S	M	-	-	-	PAV	151
1	Illusione	Musica d'ambiente	Camuffa gli effetti della musica bardica come altri suoni	V	S	M	-	-	-	CeS	96
1	Trasmutazione	Nessuna luce	Impedisce alla luce normale di illuminare l'area	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
1	Ammaliamento	Ninna nanna	Rende il soggetto assonnato; -5 alle prove di Ascoltare e Osservare; -2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro sonno	V	S	-	-	-	-	MdG	263
1	Abiurazione	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	264
1	Ammaliamento	Pena	Il soggetto subisce una penalità di -3 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	103
1	Ammaliamento	Raffozzare ispirazione	Veloce. I bonus garantiti dalla capacità di ispirare coraggio dell'incantatore aumentano di 1	V	S	-	-	-	-	PAV	152
1	Ammaliamento	Raggio di speranza	Il soggetto ottiene un bonus di 2 ai tiri per colpire, ai TS e alle prove	V	S	-	-	-	-	LdIE	105
1	Ammaliamento	Richiamo dell'araldo	Veloce. Creature con 5 o meno DV entro 6 m soggette a lentezza per 1 round	V	S	-	-	-	-	PAV	153
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
1	Evocazione	Riposo ristoratore	Soggetti guariscono al doppio della velocità normale	V	S	-	-	-	-	PAV	153
1	Ammaliamento	Risata incontenibile di Tasha	Il soggetto perde azioni per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	282
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Trasmutazione	Ritirata rapida veloce	Veloce. La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	153
1	Divinazione	Rivela linea di sangue	Conosce la razza di una creatura per livello	V	S	M	-	-	-	RD	167
1	Evocazione	Servitore inosservato	For invisibile che segue i comandi dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	290
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
1	Illusione	Stendardo di Alustriel	Fa apparire uno stendardo (come quelli da battaglia o altri simili) all'interno del raggio di azione, accompagnandolo con fanfare musicali o con suoni di corno	-	-	-	-	-	-	AM	4
1	Abiurazione	Suono festoso	Incantatore nega silenzio in un'emanazione con raggio di 3 m finchè si concentra	-	S	-	-	-	-	PAV	155
1	Divinazione	Tocco del padrone	Velcoe. Incantatore ottiene competenza nel'uso di un'arma o scudo toccato per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	PAV	157
1	Divinazione	Tocco dello studioso	Legge libri in pochi secondi	V	S	M	F	-	-	RD	168
1	Evocazione	Unto	Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto	V	S	M	-	-	-	MdG	306
1	Illusione	Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	MdG	307

2	Abiurazione	Allarme per portale	Crea un allarme mentale o udibile ogni volta che una creatura attraversa un portale magico	V	S	M	-	-	-	MdP	33
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Ammaliamento	Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	V	S	M	-	-	-	MdG	203
2	Abiurazione	Animare strumento	Uno strumento suona da solo, permettendo di compiere altre azioni	V	S	-	-	-	-	D&D16	51
2	Trasmutazione	Arma sonora	Arma toccata infligge +1d6 danni sonori con ogni colpo	V	-	-	-	-	-	PAV	143
2	Trasmutazione	Armonizzare	Usa un'azione di movimento per iniziare un effetto di musica bardica	V	S	-	-	-	-	RP	164
2	Invocazione	Armonizzare	Mette in comune le doti di vari bardi per concedere ad uno di essi gradi temporanei extra di Intrattenere	V	S	-	F	-	-	CeS	92
2	Trasmutazione	Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Ammaliamento	Calmare emozioni	Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
2	Illusione	Camuffare riflettente	Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso	V	S	-	-	-	-	SdF	56
2	Invocazione	Canto della morte ulcerosa	Il soggetto subisce 2d6 danni per round finché l'incantatore si concentra	V	-	-	-	-	-	LdFT	88
2	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
2	Invocazione	Crescendo	Conferisce bonus crescenti ai tiri d'attacco	V	S	-	-	-	-	CeS	94
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Necromanzia	Danza della rovina	Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni	V	S	-	-	-	-	LdFT	90
2	Divinazione	Danza in circolo	Indica la direzione per un bersaglio noto	V	S	-	-	-	-	MdF	92
2	Illusione	Delusioni di grandezza	Illude il bersaglio di essere più forte e abile subendo un -2 ai TpC, TS, prove di abilità e alla Sag	V	-	-	-	-	-	DeD 12	72
2	Illusione	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	225
2	Abiurazione	Distintivo di allarme	Avverte chi indossa distintivo speciale	V	S	-	F	-	-	RD	164
2	Ammaliamento	Eroismo	Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	228
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
2	Evocazione	Evoca sciame	Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni	V	S	M	-	FD	-	MdG	233
2	Evocazione	Evoca tordo elisio	Evoca un tordo elisio, che accelera la guarigione naturale	V	S	-	-	FD	-	AP	96
2	Invocazione	Fortissimo	Raddoppia il volume del suono; +2 alle CD dei tiri salvezza e +1d6 danni per attacchi sonori	V	S	-	-	-	-	CeS	94
2	Invocazione	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Ammaliamento	Frastornare mostri	Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva	V	S	M	-	-	-	MdG	237
2	Invocazione	Frusta di forza	Frusta di forza magica tiene a bada gli anmali e può spaventare animali come attacco di contatto a distanza	V	S	M	-	-	-	PA	108
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Immagine minore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni	V	S	-	F	-	-	MdG	241
2	Illusione	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8)	V	S	-	-	-	-	MdG	242
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Ammaliamento	Inno di Faerinaal	Un numero di creature pari a una per livello non subisce attacchi di opportunità	V	-	-	-	-	-	LdIE	101
2	Ammaliamento	Invidia dell'avaro	Il soggetto desidera ardentemente un oggetto vicino	V	S	M	-	-	-	D	112
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Illusione	Invisibilità veloce	Veloce. Incantatore è invisibile per 1 round o finchè non attacca	V	-	-	-	-	-	PAV	150
2	Ammaliamento	Ira	Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA	V	S	-	-	-	-	MdG	249
2	Ammaliamento	Ira disseminata	Bersaglio costretto ad attaccare incantatore fisicamente per 1 round per livello	V	S	-	F	-	-	PAV	150
2	Trasmutazione	Lama rotante	Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m	V	S	-	F	-	-	PA	113
2	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
2	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
2	Illusione	Mascherare pozza	Nasconde dalla vista una pozza di colore sul Piano Astrale	V	S	-	-	-	-	AP	99
2	Abiurazione	Melodia dissonante	Prove di Concentrazione più difficili all'interno dell'area dell'incantesimo	V	S	-	-	-	-	SS	67
2	Ammaliamento	Nenia dell'incubo	Il bersaglio rimane confuso per il round di concentrazione dell'incantatore +2 round	V	S	-	-	-	-	MdF	111

			supplementari									
2	Invocazione	Nube disorientante	Genera un cono nauseante di 3 m	V	S	-	-	-	-	GGF	114
2	Ammaliamento	Onda di afflizione	Cono impone penalità di -3 ai tiri per colpire, prove e tiri salvezza	-	S	M	-	-	-	PS	170
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Trasmutazione	Parlare agli alleati	I soggetti possono conversare a distanza senza muovere le labbra	V	S	-	F	-	-	SS	69
2	Trasmutazione	Passo vivace	L'incantatore e gli alleati ottengono un incremento di +3 m alla velocità e possono andare velocit per un'or al giorno in più per ogni livello	V	S	-	F	-	-	GGF	116
2	Trasmutazione	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Evocazione	Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Evocazione	Ponte sonoro	Ponte invisibile unisce gli estremi di uno spazio di 3 m per livello	V	S	-	-	FD	-	SS	69
2	Divinazione	Precisione tattica	Alleati ottengono bonus +2 addizionale a tiri per colpire e +1d6 danni addizionali contro nemici attaccati ai fianchi	V	S	M	-	-	-	PAV	152
2	Abiurazione	Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
2	Ammaliamento	Richiamo imperioso	Attira la creatura bersaglio accanto all'incantatore	V	S	-	-	-	-	OdA	95
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Ammaliamento	Ritmo insidioso	Soggetto ha penalità di -4 a prove di abilità basate sull'Intelligenza e a prove di Concentrazione, e deve effettuare prova di Concentrazione per lanciare incantesimi	V	S	-	-	-	-	PAV	153
2	Invocazione	Ronzio sonoro	Elimina la necessità di concentrarsi per mantenere il successivo incantesimo lanciato	V	S	-	-	-	-	SS	71
2	Illusione	Scolorire pozza	Cambia il colore di una pozza di colore sul Piano Astrale	V	S	M	-	-	-	AP	104
2	Illusione	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	V	-	-	-	-	-	MdG	291
2	Illusione	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	MdG	293
2	Trasmutazione	Silenzio di ferro	Armatura toccata non ha penalità di armatura alla prova a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	PAV	155
2	Trasmutazione	Sinfonia dell'arma danzante	Una spada si anima e combatte per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	D&D16	53
2	Ammaliamento	Sollievo	Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità	V	S	-	-	-	-	LdIE	108
2	Necromanzia	Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico	V	S	M	-	-	-	MdG	296
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
2	Invocazione	Suono dirompente	Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli	V	S	-	F	FD	-	MdG	298
2	Ammaliamento	Superba arroganza	Bersagli ottengono bonus +4 ai tiri salvezza contro charme, compulsione e paura	V	S	M	-	-	-	RD	168
2	Illusione	Trama della lama	Veloce. Attacco in mischia dell'incantatore frastorna avversario	V	-	-	-	-	-	PAV	157
2	Illusione	Trama ipnotica	Affascina (2d4+livello) DV di creature	V	S	M	-	-	-	MdG	302
2	Ammaliamento	Trance animale	Affascina 2d6 DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	302
2	Trasmutazione	Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,5 Km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	307
2	Illusione	Visione dell'entropia	Pone daventi al bersaglio una visione dell'Abisso che incute paura sempre più intensa	V	S	-	-	-	-	OdA	96
2	Trasmutazione	Volare veloce	Veloce. Ottenre velocità di volare di 18 m per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	158
3	Invocazione	Accordo dissonante	Infligge 1d8 danni sonori per ogni 2 livelli in un'esplosione di 3 m	V	S	-	-	-	-	PAV	142
3	Abiurazione	Allarme migliorato	Come Allarme, ma anche su quelle creature che attraversano l'area su piani adiacenti	V	S	-	F	-	-	MdP	33
3	Trasmutazione	Allegro	Incantatore e alleati ottengono +9 m di velocità per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	PAV	142
3	Divinazione	Analizzare piattaforma	Trova una piattaforma planare vicina e ne scopre le propietà	V	S	M	-	-	-	AP	92
3	Divinazione	Analizzare portale	Individua e analizza i portali nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	AP	92
3	Divinazione	Analizzare portale	Individua e analizza i portali nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	FR	66
3	Trasmutazione	Arma di impatto	Funziona come estremità affilata, ma potenzia le armi contundenti	V	S	-	-	-	-	MdF	80
3	Trasmutazione	Arma smussata	Dimezza i danni base delle armi taglienti e perforanti	V	S	-	-	-	-	CeS	92
3	Ammaliamento	Buone speranze	I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	-	-	MdG	209
3	Ammaliamento	Burattinaio	Il bersaglio ripete le azioni dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	86
3	Trasmutazione	Canto dell'altrove	Teletrasporta il bersaglio in un luogo sicuro individuato a caso nel raggio di 30 m	V	S	-	-	-	-	MdF	88
3	Ammaliamento	Canto funebre della discordia	Tutti entro 6 m subiscono -4 a tiri per colpire, prove di Concentrazione, Destrezza e velocità ridotta del 50%	V	S	M	-	-	-	PAV	145
3	Invocazione	Capanna di Leomund	Crea riparo per 10 creature	V	S	M	-	-	-	MdG	212

3	Ammaliamento	Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato	V	S	-	-	-	-	MdG	214
3	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Divinazione	Collegamento vocale	Incantatore e un'altra creatura possono parlare, indipendentemente dalla loro distanza	V	S	-	-	-	-	PAV	145
3	Ammaliamento	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
3	Ammaliamento	Coro armonico	Crea accompagnatori illusori; +2 alle prove di Intrattenere	V	S	-	F	-	-	PAV	146
3	Ammaliamento	Corona d'ombra di Verraketh	Bonus di +4 alle prove di Intrattenere e la musica bardica utilizza la Trama d'Ombra	V	-	-	-	-	-	RdF	189
3	Ammaliamento	Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	220
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Necromanzia	Depressione	I nemici intorno all'incantatore diventano affaticati e subiscono penalità al loro tiro salvezza sulla Volontà	V	S	-	-	-	-	D&D18	49
3	Evocazione	Destriero fantomatico	Un cavallo magico appare per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	224
3	Ammaliamento	Disperazione opprimente	I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	MdG	225
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Evocazione	Distintivo di guarigione	Chi indossa distintivo speciale viene curato di 1d8 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	F	-	-	RD	165
3	Illusione	Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	V	S	-	-	-	-	MdG	227
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
3	Trasmutazione	Forma gassosa	Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente	-	S	M	-	FD	-	MdG	236
3	Illusione	Immagine maggiore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni, odore e calore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
3	Invocazione	Invocare il segno ceruleo	Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite	-	S	-	-	-	-	SdFO	211
3	Invocazione	Inno di lode	Aggiungere +2 livelli dell'incantatore a tutti gli incantatori divini buoni entro raggio di azione	V	S	-	-	-	-	PAV	149
3	Trasmutazione	Intermittenza	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	247
3	Trasmutazione	Lentezza	Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, ha -1 alla CA e ai tiri per colpire	V	S	M	-	-	-	MdG	252
3	Trasmutazione	Loquacità	Incantatore ottiene bonus di +30 alle prove di Raggirare, e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica	-	S	-	-	-	-	MdG	253
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Illusione	Maledizione della carcassa	Il soggetto perde i sensi per 1d10 minuti	V	S	M	-	-	-	LdFT	98
3	Ammaliamento	Melodia ossessiva	1 bersaglio per livello diviene scosso	V	S	-	-	-	-	MdF	109
3	Trasmutazione	Modellare suono	Crea nuovi suoni o cambia quelli esistenti	V	S	-	-	-	-	MdG	258
3	Trasmutazione	Pagina segreta	Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto	V	S	M	-	-	-	MdG	266
3	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
3	Necromanzia	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	268
3	Necromanzia	Ridestare	La creatura morta raggiunta dall'incantesimo pronunzia una breve frase indicando la causa della sua morte	V	S	-	-	-	-	MdF	120
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Evocazione	Rinfrescare	Cura le creature di tutti i danni non letali	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
3	Illusione	Sacca d'ombra	Apre un piccolo portale sul piano delle ombre in cui si possono lasciare degli oggetti per recuperarli in un secondo momento	V	S	-	-	-	-	MdP	37
3	Illusione	Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	V	S	M	-	-	-	MdG	287
3	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
3	Evocazione	Sempre armato	Uno stocco e un mantello da duello appaiono tra le mani del bardo	V	S	-	-	-	-	D&D16	53
3	Illusione	Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	291
3	Evocazione	Sigillo del serpente	Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore	V	S	M	-	-	-	MdG	292
3	Ammaliamento	Sonno profondo	Fa cadere nel sonno 10 DV di creature	V	S	M	-	-	-	MdG	296
3	Evocazione	Sonno ristoratore	Raddoppia i pf recuperati con la guarigione naturale	V	S	-	F	-	-	CeS	98
3	Ammaliamento	Sopprimere arma a soffio	Il soggetto non può utilizzare la sua arma a soffio	V	-	-	-	-	-	D	115
3	Abiurazione	Sussurri piaganti	Un'aura sonica danneggia gli avversari che colpiscono l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	127
3	Invocazione	Trenodia infernale	Aggiungere +2 livelli dell'incantatore a tutti gli incantatori divini malvagi entro raggio di azione	V	S	-	-	-	-	PAV	158

3	Invocazione	Urlo stordente	Tutte le creature entro 9 m vengono stordite per 1 round	V	S	M	-	-	-	LdFT	110
3	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Illusione	Vicoli tortuosi	Intrappola nemici in allucinazione labirintica	V	S	-	-	FD	-	RD	169
4	Abiurazione	Allarme per portale superiore	Come Allarme per portale l'allarme può essere udito o percepito anche da un altro soggetto	V	S	-	F	-	-	MdP	33
4	Illusione	Arma spettrale	Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto	V	S	-	-	-	-	PAV	143
4	Trasmutazione	Armonizzare superiore	Usa un'azione di movimento per iniziare un effetto di musica bardica e per mantenerlo	V	S	-	-	-	-	RP	164
4	Trasmutazione	Bellezza accecante	L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
4	Trasmutazione	Bellezza interiore	L'aspetto fisico del bersaglio cambia per adattarsi alla sua personalità; le creature vicine potrebbero essere nauseate o storditem i punteggi di Carisma e di Destrezza del bersaglio vengono modificati di conseguenza	V	S	-	F	-	-	OdA	91
4	Ammaliamento	Blocca mostri	Come blocca persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	M	-	FD	-	MdG	208
4	Evocazione	Cavalcatura eterea	Sul piano etereo richiama una o più cavalcature	V	S	-	-	-	-	MdP	34
4	Ammaliamento	Celebrazione	Ubriaca i soggetti	V	S	-	-	-	-	MdF	89
4	Ammaliamento	Charme su persone di massa	Come charme su persone, ma tutti entro 9 metri	V	S	-	-	-	-	RD	164
4	Divinazione	Configurazione del terreno	L'incantatore ottiene una visione generale della geografia intorno a sé	V	S	-	-	-	-	AP	94
4	Divinazione	Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	V	S	M	F	-	-	MdG	216
4	Divinazione	Conoscere vulnerabilità	Determina la vulnerabilità e la resistenza del bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdF	91
4	Illusione	Coro	Crea accompagnatori illusori; +2 alle prove di Intrattenere	V	S	-	F	-	-	CeS	93
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
4	Evocazione	Evoca mostri 4	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
4	Invocazione	Frantuma pietra	Frantuma un oggetto o una creatura di pietra	V	S	-	-	-	-	MdF	98
4	Invocazione	Fulmine risonante	Energia sonora infligge 1d4 danni per livello (max 10d4)	V	S	-	-	-	-	PA	108
4	Invocazione	Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori	V	-	-	-	-	-	MdG	240
4	Divinazione	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	V	S	M	-	-	-	MdG	245
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Ammaliamento	Mira ispirata	Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza	V	-	-	-	-	-	LdIE	103
4	Ammaliamento	Modificare memoria	Altera 5 minuti della memoria di un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	258
4	Divinazione	Moneta senziente	Incantatore può origliare attraverso una moneta magica	V	S	-	F	-	-	PAV	151
4	Abiurazione	Muro di dissolvi magie	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Illusione	Ombra di una evocazione	Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%	V	S	-	-	-	-	MdG	264
4	Ammaliamento	Pagliuzze dolorose	Crea una nube di luci scintillanti (1 cubo con spigolo di 3 m per livello) che frastorna le creature	V	S	-	-	-	-	LdIE	104
4	Divinazione	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
4	Ammaliamento	Pifferaio magico	1 DV di creature per livello segue l'incantatore	V	S	-	F	-	-	CeS	97
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
4	Divinazione	Portale traslucido	Rende trasparente un portale bersaglio	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
4	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
4	Evocazione	Riparo sicuro di Leomund	Crea un solido rifugio	V	S	M	F	-	-	MdG	282
4	Divinazione	Sfortuna	Il bersaglio ripete tutti i tiri, usa risultato peggiore per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	PA	124
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
4	Illusione	Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.)	V	S	M	-	-	-	MdG	301

4	Illusione	Trama iridescente	Le luci affascinano 24 DV di creature	V	S	M	F	-	-	MdG	302
4	Ammaliamento	Urlo di guerra	Veloce. Incantatore ottiene bonus morale +2 a tiri per colpire e per i danni, o +4 se carica, per 1 round per livello. Qualsiasi avversario danneggiato deve effettuare tiro salvezza o andare in preda al panico per 1 round	V	S	-	-	-	-	PAV	158
4	Trasmutazione	Voce del drago	Bonus +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare; può lanciare una suggestione	V	S	-	-	-	-	D	115
4	Illusione	Zona di silenzio	Impedisce a quanti ascoltano di origliare le conversazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	309
5	Abiurazione	Blocco telepatico	Blocca tutte le comunicazioni telepatiche nel raggio di 24 m	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
5	Illusione	Camminare nelle ombre	Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
5	Illusione	Camuffare riflettente di massa	Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso	V	S	-	-	-	-	SdF	57
5	Ammaliamento	Canto di discordia	Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro	V	S	-	-	-	-	MdG	212
5	Necromanzia	Catene dell'anima	Imprigiona l'anima di una creatura morta in un talismano che l'incantatore usa per interrogarla	V	S	-	F	-	-	LdFT	88
5	Evocazione	Cura ferite leggere di massa	Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
5	Ammaliamento	Danza resistibile di Otto	Costringe gli ascoltatori a danzare; penalità di -2 alla CA, ai tiri salvezza sulla Volontà, alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica	V	S	-	F	-	-	CeS	94
5	Evocazione	Dimora nascosta di Leomund	Crea robusta dimora camuffata per mimetizzarsi in ambienti naturali	V	S	-	F	-	-	PA	103
5	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
5	Ammaliamento	Eroismo superiore	Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei	V	S	-	-	-	-	MdG	228
5	Invocazione	Esplosione cacofonica	Il rumore infligge 1d6 danni sonori per livello a tutti coloro che sono nell'area	V	S	-	-	-	-	SS	65
5	Evocazione	Evoca mostri 5	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
5	Illusione	Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	V	S	M	-	-	-	MdG	237
5	Illusione	Immagine persistente	Come immagine maggiore, ma non è necessaria la concentrazione	V	S	-	F	-	-	MdG	241
5	Trasmutazione	Improvvisazione	Incantatore ottiene una riserva di punti bonus di fortuna pari al doppio del livello dell'incantatore e può spenderli per migliorare tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica	V	S	M	-	-	-	PAV	149
5	Illusione	Incubo	Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento	V	S	-	-	-	-	MdG	243
5	Trasmutazione	Intermittenza migliorata	Come intermittenza ma il mago può controllare il tempismo dell'intermittenza	V	S	-	-	-	-	PS	165
5	Trasmutazione	Intermittenza superiore	Intermittenza controllata tra Piano materiale e Piano etereo garantisce difese per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	PA	112
5	Necromanzia	Lamento del fiato	Infliggere 1d4 danni per livello in un cono di 9 m, più bersagli in preda la panico o scossi	V	-	-	-	-	-	PAV	150
5	Invocazione	Luce solare	Incanala la luce in un oggetto che emette luce solare per 18 m	V	S	-	-	-	-	D&D19	28
5	Illusione	Miraggio arcano	Come terreno illusorio, con in più le strutture	V	S	-	-	-	-	MdG	258
5	Ammaliamento	Moralità annientata	Il soggetto diventa malvagio	V	S	M	-	FD	-	SdFO	212
5	Abiurazione	Muro di dissolvi magie superiore	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie superiore con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
5	Abiurazione	Nascondersi ai draghi	I draghi non possono individuare un soggetto per due livelli	-	S	M	-	-	-	D	113
5	Ammaliamento	Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	V	S	-	-	-	-	MdG	262
5	Illusione	Ombra di una invocazione	Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%	V	S	-	-	-	-	MdG	265
5	Evocazione	Redivivo	Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	PS	119
5	Abiurazione	Resistenza superiore	Il soggetto ottiene +6 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
5	Illusione	Sembrare	Cambia l'aspetto di una persona per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	289
5	Illusione	Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	V	S	-	-	-	-	MdG	295
5	Ammaliamento	Suggestione di massa	Come suggestione, più un soggetto per livello	V	-	M	-	-	-	MdG	298
5	Illusione	Visione falsa	Inganna lo scrutamento con un'illusione	V	S	M	-	-	-	MdG	308
5	Trasmutazione	Vista del drago	Ottiene visione crepuscolare, scurovisione e percezione cieca	V	S	-	-	-	-	D	115
5	Abiurazione	Vuoto armonico	Crea una zona morta che rende difficile il lancio degli incantesimi	V	S	-	-	-	-	D&D16	53
6	Divinazione	Analizzare dweomer	Rivela gli aspetti magici di un soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	203

6	Trasmutazione	Animare oggetti	Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	204
6	Trasmutazione	Astuzia della volpe di massa	Come astuzia della volpe, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
6	Evocazione	Banchetto degli eroi	Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento	V	S	-	-	FD	-	MdG	207
6	Invocazione	Canto funebre	I nemici subiscono 2 danni alla For e alla Des ad ogni round	V	S	-	-	-	-	MdF	88
6	Invocazione	Canzone della neve	Conferisce agli alleati +6 al Car, +4 ai tiri per colpire, +2 alla CA, guarigione rapida 1 e resistenza al freddo, e ai nemici -6 al Car, 20% di possibilità di mancare gli attacchi in mischia e gli incantesimi, 1 pf extra per ogni danno subito	V	-	-	-	-	-	NeG	3
6	Ammaliamento	Charme sui mostri di massa	Come charme sui mostri, ma ha effetto sui presenti entro 9 m	V	-	-	-	-	-	MdG	214
6	Ammaliamento	Costrizione/Cerca	Come costrizione inferiore, ma influenza qualsiasi creatura	V	-	-	-	-	-	MdG	220
6	Evocazione	Cura ferite moderate di massa	Cura 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
6	Ammaliamento	Danza irresistibile di Otto	Costringe il soggetto a danzare	V	-	-	-	-	-	MdG	222
6	Abiurazione	Estasi empirea	Il bersaglio è immune al dolore e agli effetti di influenza mentale e subisce metà dei danni dagli attacchi in mischia e a distanza; -4 alle prove di abilità	V	S	-	-	FD	-	LdIE	96
6	Evocazione	Evoca mostri 6	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
6	Invocazione	Fanfara	Stordisce e assorda i bersagli; infligge 4d6 danni alle creature e 2d6 danni agli oggetti	V	S	M	-	-	-	CeS	94
6	Trasmutazione	Grazia del gatto di massa	Come grazia del gatto, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
6	Invocazione	Grido superiore	Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori,stordisce le creature, danneggia gli oggetti	V	S	-	F	-	-	MdG	240
6	Illusione	Immagine permanente	Include vista, suono e odore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
6	Illusione	Immagine programmata	Come immagine maggiore, ma attivata da un evento	V	S	-	F	-	-	MdG	241
6	Illusione	Immagine proiettata	Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi	V	S	M	-	-	-	MdG	241
6	Necromanzia	Legame dell'anima	Conferisce al bersaglio un dono, consente all'incantatore di osservarlo e stabilisce un legame telepatico che potenzia gli ammaliamenti	V	S	M	-	-	-	OdA	94
6	Necromanzia	Ondata di dolore	Stordisce le creature entro un cono per 1 round per ogni 2 livelli	-	S	M	-	-	-	LdFT	102
6	Trasmutazione	Pupillo	Soggetto può usare musica bardica e conoscenze bardiche come bardo di metà del livello dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	PAV	152
6	Divinazione	Retrovisione	Incantatore vede nel passato	V	S	M	-	-	-	PAV	152
6	Trasmutazione	Scagliare maledizione superiore	Come scagliare maledizione, ma penalità più gravi	V	S	-	-	-	-	RD	167
6	Trasmutazione	Scagliare maledizione superiore	Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione	V	S	-	-	-	-	PS	178
6	Divinazione	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	V	S	-	F	-	-	MdG	287
6	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
6	Invocazione	Scudo cacofonico	Scudo a 3 m dall'incantatore blocca suoni, infligge 1d6+1 danni sonori per livello e assorda creature che lo attraversano	V	S	-	-	-	-	PAV	155
6	Necromanzia	Sguardo penetrante	Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso	V	S	-	-	-	-	MdG	292
6	Abiurazione	Sigilla portale	Sigilla permanentemente un portale	V	S	M	-	-	-	FR	74
6	Trasmutazione	Splendore dell'aquila di massa	Come splendore dell'aquila, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	297
6	Evocazione	Traslazione cittadina	Teletrasporto tra due città	V	S	M	-	-	-	RD	169
6	Invocazione	Tromba del paradiso	Uno squillo musicale paralizza gli avversari	-	S	-	F	-	-	LdIE	111
6	Illusione	Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	306
6	Invocazione	Vibrazione armonica	Infligge 2d10 danni per round alle strutture isolate	V	S	-	F	-	-	MdG	307

Berserker dalle cicatrici runiche

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
1	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
1	Trasmutazione	Visione crepuscolare	L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale	V	S	-	-	-	-	IE	53
2	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Trasmutazione	Estremità affilata	Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale	V	S	-	-	-	-	MdG	230
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
3	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
3	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
3	Invocazione	Potere divino	L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Trasmutazione	Giusto potere	La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento	V	S	-	-	FD	-	MdG	239
4	Abiurazione	Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Abiurazione	Pelle di pietra	Ignora 10 danni per ogni attacco	V	S	M	-	-	-	MdG	269
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283
5	Abiurazione	Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	211
5	Evocazione	Guarigione	Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali	V	S	-	-	-	-	MdG	240
5	Trasmutazione	Metamorfosi	Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma	V	S	M	-	-	-	MdG	256
5	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
5	Abiurazione	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278

Cacciatore consacrato

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Invocazione	[SELUNE] Mano fiammeggiante	Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti	V	S	-	-	-	-	GGF	111
1	Abiurazione	Alba	Creature addormentate/prive di sensi nell'area si svegliano	V	-	-	-	-	-	SS	63
1	Trasmutazione	Ali del mare	Aggiunge +9 m alla velocità di nuotare del soggetto	-	S	M	-	-	-	SS	63
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
1	Ammaliamento	Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	V	S	M	-	-	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Artigli argentati	Gli attacchi naturali di una creatura vengono considerati come se sferrati con armi argentate	V	S	-	-	FD	-	LdIE	91
1	Divinazione	Benedizione del foraggiatore	Fornisce un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza	V	S	-	-	FD	-	DeD 12	10
1	Ammaliamento	Calmare animali	Calma (2d4 + livello) DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	209
1	Ammaliamento	Calmare emozioni	Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
1	Evocazione	Carica del rinoceronte	Una carica infligge danni raddoppiati	V	S	-	-	-	-	DeD 14	20
1	Ammaliamento	Charme su animali	Rende un animale amichevole nei confronti dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Ammaliamento	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	215
1	Trasmutazione	Comando animale	Il compagno animale esegue un comando	V	S	-	-	FD	-	STS	86
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Trasmutazione	Da ramo a ramo	L'incantatore ottiene un bonus di +10 alle prove di scalare e sugli alberi si muove alla sua normale velocità	V	S	-	-	-	-	PAV	146
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Evocazione	Evoca alleato naturale 1	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Individuazione della violenza	Rivela la violenza compiuta in un'area nel passato recente	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	27
1	Divinazione	Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali o vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Trasmutazione	Intralciare	Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	248
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Trasmutazione	Marchio del predatore	Il bersaglio viene marchiato con un segno minuscolo che lo rende visibile all'incantatore nonostante eventuali travestimenti	V	S	-	-	-	-	MdF	108
1	Trasmutazione	Mimetismo	Garantisce un bonus di +10 a prove di Nascondersi	V	S	-	-	-	-	PS	169
1	Abiurazione	Nascondersi agli animali	Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello	-	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Trasmutazione	Nuoto veloce	Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9	V	S	-	F	-	-	MdF	112
1	Trasmutazione	Occhio dell'avoral	Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare	-	S	-	-	-	-	LdIE	104
1	Trasmutazione	Occhio di falco	Aumenta gli incrementi di gittata	V	-	-	-	-	-	PS	169
1	Trasmutazione	Odore della paura	L'odore del bersaglio triplica la sua possibilità di incontri indesiderati	V	S	-	-	-	-	MdF	112
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Passo veloce	Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	268
1	Abiurazione	Piè sicuro	Bonus di +10 alle prove di Equilibrio	V	S	-	-	-	-	MdF	115
1	Trasmutazione	Pietà del cacciatore	Il successivo tiro con l'arco dell'incantatore, minaccia automaticamente un colpo critico	V	S	-	-	-	-	MdF	115
1	Trasmutazione	Possanza dell'ariete	Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali	V	S	-	-	-	-	MdF	115
1	Illusione	Quercia torreggiante	Bonus di +10 alle prove di Intimidire	V	S	-	-	-	-	MdF	117
1	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278

1	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
1	Divinazione	Segugio	Incantatore ottiene subito di ritentare se fallisce una prova di Sopravvivenza mentre segue tracce	V	S	-	-	-	-	PAV	155
1	Trasmutazione	Visione crepuscolare	Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa	V	S	-	-	-	-	PA	129
1	Necromanzia	Visione della natura	Funziona come visione della morte, ma solo per animali e vegetali	-	S	-	-	-	-	PS	188
1	Trasmutazione	Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
2	Trasmutazione	Arma argentata	Trasforma un'arma in arma argentata	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
2	Trasmutazione	Artigli bestiali	Le mani dell'incantatore si trasformano in armi in grado di infliggere 1d6 danni	V	S	-	-	-	-	GGF	102
2	Ammaliamento	Blocca animali	Paralizza un animale per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	208
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Evocazione	Bottiglia di fumo	Crea una cavalcatura composta di fumo	V	S	-	F	-	-	PS	154
2	Trasmutazione	Calappio	Crea una trappola magica	V	S	-	-	FD	-	MdG	209
2	Ammaliamento	Charme su persone	Rende una persona amichevole	V	S	-	-	-	-	MdG	214
2	Trasmutazione	Crescita di spine	Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
2	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Evocazione	Evoca alleato naturale 2	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
2	Invocazione	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell'incantatore al tiro per colpire e ai danni	V	S	-	-	FD	-	PS	161
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
2	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
2	Trasmutazione	Olfatto acuto	Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	PS	170
2	Divinazione	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
2	Trasmutazione	Pelle coriacea	Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
2	Abiurazione	Percorso agevole	Incantatore apre un sentiero temporaneo attraverso qualsiasi tipo di sottobosco	V	S	-	-	-	-	PAV	151
2	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Reticolo di rovi	Come intralciare, ma le spine infliggono danni a ogni round	V	S	-	-	FD	-	PS	176
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Scavare	Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
2	Trasmutazione	Scavare rapido	Aggiunge +6 m alla velocità di scavare del soggetto	V	S	M	-	FD	-	SS	71
2	Trasmutazione	Tutt'uno con la natura	Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa	V	S	-	-	-	-	MdF	130
3	Invocazione	[SELUNE] Lama lunare	Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi	V	S	M	-	FD	-	FR	70
3	Abiurazione	Area sicura	Funziona come l'incantesimo santuario, ma protegge un'area e dura 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdF	78
3	Trasmutazione	Balla con la natura	Incantatore guadagna sensi di un animale per 10 minuti per livello	V	-	-	-	-	-	PAV	143
3	Trasmutazione	Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
3	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Trasmutazione	Comandare vegetali	Influenza le azioni di una o più creature vegetali	V	-	-	-	-	-	MdG	215
3	Trasmutazione	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Trasmutazione	Dente seghettato	Arma naturale del soggetto ottiene la capacità speciale affilata	V	S	-	-	-	-	SS	65

3	Evocazione	Evoca alleato naturale 3	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
3	Trasmutazione	Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
3	Illusione	Immagine traviante	Una finta immagine ripete i movimenti dell'incantatore e dei suoi alleati	V	S	-	-	-	-	MdF	102
3	Divinazione	Impronte recenti	L'incantatore individua le tracce come se fossero state appena lasciate	V	S	-	-	-	-	MdF	102
3	Divinazione	Individuazione del nemico prescelto	Rivela i nemici prescelti	V	S	-	-	FD	-	PS	165
3	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
3	Trasmutazione	Lama assetata	Le armi taglienti si illuminano e acquistano un bonus di +3	V	S	-	-	-	-	MdF	104
3	Trasmutazione	Mimetismo superiore	Incantatore ottiene bonus di competenza +20 alle prove di Muoversi silenziosamente e Nascondersi in un tipo di terreno	V	S	-	-	-	-	PAV	151
3	Ammaliamento	Mira ispirata	Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza	V	-	-	-	-	-	LdIE	103
3	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
3	Trasmutazione	Percezione tellurica	Garantisce percezione tellurica fino a una distanza di 9 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	60
3	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
3	Trasmutazione	Ridurre animali	Rimpicciolisce un animale consenziente	V	S	-	-	-	-	MdG	280
3	Trasmutazione	Rimpicciolire vegetali	Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
3	Trasmutazione	Scalata facilitata	Incantatore rende facile da Scalare (CD 10) una superficie verticale	V	S	-	-	-	-	PAV	154
3	Trasmutazione	Schermo di pietra	L'incantatore assume l'aspetto di una roccia per 1 ora per livello	-	-	-	-	-	-	DeD 4	53
3	Divinazione	Scopri lo spiraglio	Gli attacchi del personaggio ignorano l'armatura e l'armatura naturale	V	-	-	-	-	-	D	114
3	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
3	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Trasmutazione	Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5)	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
4	Trasmutazione	[SELUNE] Forza della bestia	L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana	V	S	-	-	-	-	GGF	109
4	Invocazione	[SELUNE] Muro di luce lunare	Crea un muro luminoso che inflige 4d12 danni ai non morti e 2d10 danni alle creature malvagie e ai chierici di Shar o Umberlee, illumina l'area e contrasta/dissolve gli incantesimi di oscurità	V	S	-	-	-	-	GGF	113
4	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
4	Trasmutazione	Bellezza accecante	L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
4	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
4	Divinazione	Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	V	S	M	F	-	-	MdG	216
4	Trasmutazione	Crescita animale	Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni	V	S	-	-	-	-	MdG	221
4	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
4	Evocazione	Evoca alleato naturale 4	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
4	Abiurazione	Grembo terrestre	L'incantatore insieme ad una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra	V	S	-	-	-	-	MdF	100
4	Trasmutazione	Lancia di Valarian	Trasforma le armi normali in una lancia argentata +1 (+3 contro le bestie magiche, che subiscono +2d6 danni)	V	S	-	-	-	-	LdIE	102
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Trasmutazione	Mimetismo di massa	Funzione come mimetismo, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	V	S	-	-	-	-	PS	169

4	Trasmutazione	Morso del serpente	Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare	V	S	-	-	-	-	MdF	110
4	Trasmutazione	Scavare di massa	Come scavare, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
4	Trasmutazione	Scurovisione di massa	Come scurovisione, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	M	-	-	-	PA	122
4	Trasmutazione	Scurovisione profonda	Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica	V	S	M	-	-	-	SdF	62
4	Trasmutazione	Scurovisione superiore	Conferisce la scurovisione all'incantatore per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	IE	52
4	Necromanzia	Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	292
4	Invocazione	Stelle di Arvandor	Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna	V	S	-	-	-	-	LdIE	109
5	Abiurazione	[SELUNE] Ragnatela lunare	Crea uno scudo lucente che conferisce un bonus di +8 alla CA e un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi, più eludere migliorato	V	S	-	-	FD	-	GGF	117
5	Invocazione	[SELUNE] Sentiero lunare	Conferisce santuario a 1 creatura per livello	V	S	M	-	FD	-	FR	74
5	Evocazione	Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	V	S	-	-	FD	-	MdG	304

Cacciatore di mortali

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Ammaliamento	Charme su persone	Rende una persona amichevole	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione del bene	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	243
1	Ammaliamento	Mal di cuore	Il soggetto rimane indifeso per 1 round	V	S	-	-	FD	-	LdFT	98
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Illusione	Sguardo snervante	Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire per 1d3 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	108
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
2	Necromanzia	Arto avvizzito	L'incantatore può ridurre la velocità del soggetto a 1,5 m o rendergli impossibile l'uso degli oggetti o il lancio di incantesimi somatici	V	S	-	-	-	-	LdFT	87
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Ammaliamento	Malocchio	Il soggetto subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	-	S	-	-	-	-	LdFT	98
2	Evocazione	Ragnatela	Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi	V	S	M	-	-	-	MdG	276
2	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Necromanzia	Agonia	Acceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 round per livello, poi infligge -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d3 minuti	V	S	-	-	-	-	LdFT	84
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Invocazione	Inviare speculare	L'incantatore invia la sua immagine a uno specchio e può vedere e parlare attraverso di essa	V	S	-	F	-	-	LdFT	95
3	Invocazione	Lancia infame	Crea una lancia corta +2 che infligge danni infami	V	S	M	-	FD	-	LdFT	96
3	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
3	Invocazione	Strappacarne	Un artiglio nero infligge 1d8 danni per livello e i colpi critici infliggono ferite sanguinanti	V	S	-	-	-	-	LdFT	109
3	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
4	Illusione	Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni	V	S	-	-	-	-	MdG	202
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Ammaliamento	Moralità annientata	Il soggetto diventa malvagio	V	S	M	-	FD	-	LdFT	99
4	Divinazione	Occhio arcano	Un occhio fluttuante si muove a 9 m per round	V	S	M	-	-	-	MdG	264
4	Trasmutazione	Resistenza risonante	Gli avversari devono superare la resistenza agli incantesimi per due volte contro l'incantatore	V	-	-	-	-	-	LdFT	106
4	Evocazione	Richiamare orda di drethc	Evoca 2d4 dretch	V	S	-	-	-	-	LdFT	106

Cacciatore di morti

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Abiurazione	Nascondersi ai non morti	I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Trasmutazione	Pietra magica	Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	270
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Invocazione	Fiamma perenne	Crea una torcia permanente prima di calore	V	S	M	-	-	-	MdG	235
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Evocazione	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza	V	S	-	-	-	-	MdG	281
2	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
2	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Necromanzia	Fermare non morti	Immobilizza i non morti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	234
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Invocazione	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Necromanzia	Parlare con i morti	Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	267
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
4	Trasmutazione	Arma distruttiva	Un'arma da mischia distrugge i non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	205
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283

Cacciatore Nentyar

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Calappio	Crea una trappola magica	V	S	-	-	FD	-	MdG	209
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Invocazione	Dardo incantato	1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre 1° (max 5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Trasmutazione	Intralciare	Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	248
1	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Pelle coriacea	Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
2	Invocazione	Bagliore lunare	Un raggio di luce in grado di penetrare l'oscurità e di costringere i licantropi a cambiare forma	V	S	M	-	FD	-	FR	67
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Invocazione	Folata di vento	Spazza via o butta a terra le creature più piccole	V	S	-	-	-	-	MdG	235
2	Trasmutazione	Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
2	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
2	Divinazione	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
2	Illusione	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	V	-	-	-	-	-	MdG	291
2	Invocazione	Vampa di Aganazzar	Un getto di fiamma infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli	V	S	-	F	-	-	FR	75
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Trasmutazione	Estinguere fuoco	Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
3	Trasmutazione	Estremità affilata	Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale	V	S	-	-	-	-	MdG	230
3	Invocazione	Fuoco verde	Evoca un geyser di energia verde che brucia le creature colpite	V	S	-	-	FD	-	IE	49
3	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
3	Invocazione	Lama lunare	Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi	V	S	M	-	FD	-	FR	70
3	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
3	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
3	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
4	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
4	Trasmutazione	Controllare venti	Cambia la direzione e l'intensità del vento	V	S	-	-	-	-	MdG	219
4	Invocazione	Globo di forza	Globo di forza infligge 1d6 danni per livello (max 10d6)	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Muro di spine	Le spine danneggiano chiunque tenti di passare	V	S	-	-	-	-	MdG	261
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
4	Evocazione	Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	V	S	-	-	FD	-	MdG	304
5	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	-	MdG	215
5	Evocazione	Cura ferite leggere di massa	Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
5	Trasmutazione	Giusto potere	La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento	V	S	-	-	FD	-	MdG	239
5	Divinazione	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	V	S	-	F	-	-	MdG	287
5	Invocazione	Sentiero lunare	Conferisce santuario a 1 creatura per livello	V	S	M	-	FD	-	FR	74

Campione di Gwynharwye

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Benedire un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi	V	S	-	-	-	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Divinazione	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	245
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
1	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
1	Necromanzia	Sacrificio divino	Si sacrificano i PF per avere un bonus ai danni	V	S	-	-	-	-	PS	178
1	Trasmutazione	Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	V	S	-	-	FD	-	MdG	308
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Evocazione	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza	V	S	-	-	-	-	MdG	281
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Ammaliamento	Urlo di guerra	Veloce. Incantatore ottiene bonus morale +2 a tiri per colpire e per i danni, o +4 se carica, per 1 round per livello. Qualsiasi avversario danneggiato deve effettuare tiro salvezza o andare in preda al panico per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	158
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Evocazione	Rimuovi cecità/sordità	Cura condizioni normali o magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
3	Divinazione	Vista benedetta	Le aure malvagie diventano visibili all'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdIE	112
4	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Abiurazione	Gloria del martire	Funziona come scudo su altri, ma su soggetti multipli	V	S	-	F	FD	-	LdIE	100
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283
4	Necromanzia	Sangue del martire	L'incantatore guarisce un bersaglio a distanza e subisce un ammontare analogo di danni	V	S	-	-	-	-	LdIE	107

4	Ammaliamento	Spada della coscienza	Una creatura malvagia confessa i crimini commessi e subisce danni alla Saggezza	V	-	-	-	FD	-	LdIE	109
4	Invocazione	Spada sacra	L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male	V	S	-	-	-	-	MdG	296
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296

Cantore della lama

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Evocazione	Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	V	S	-	F	-	-	MdG	206
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Abiurazione	Scudo	Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e, blocca dardi incantati	V	S	-	-	-	-	MdG	288
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8)	V	S	-	-	-	-	MdG	242
2	Abiurazione	Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	274
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Illusione	Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	V	S	-	-	-	-	MdG	227
3	Trasmutazione	Estremità affilata	Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale	V	S	-	-	-	-	MdG	230
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
4	Invocazione	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	V	S	M	-	FD	-	MdG	289

Cavaliere del calice

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	V	S	M	-	-	-	MdG	207
1	Trasmutazione	Benedire un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi	V	S	-	-	-	-	MdG	208
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Divinazione	Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
2	Ammaliamento	Aiuto	Bonus +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10)	V	S	-	-	FD	-	MdG	201
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Trasmutazione	Allineare arma	Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica	V	S	-	-	FD	-	MdG	202
2	Invocazione	Arma spirituale	Un'arma magica che attacca di sua volontà	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
2	Invocazione	Consacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti	V	S	M	-	FD	-	MdG	217
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Invocazione	Suono dirompente	Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli	V	S	-	F	FD	-	MdG	298
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Invocazione	Epurare invisibilità	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
3	Invocazione	Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori	V	-	-	-	-	-	MdG	240
3	Invocazione	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Trasmutazione	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	307
4	Evocazione	Alleato planare inferiore	Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
4	Abiurazione	Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	V	S	-	-	-	-	MdG	203
4	Trasmutazione	Arma della divinità	Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono	V	-	-	-	FD	-	PS	152
4	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
4	Abiurazione	Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Invocazione	Punizione sacra	Ferisce e acceca le creature malvagie	V	S	-	-	-	-	MdG	275
4	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
4	Trasmutazione	Volto della divinità inferiore	La forma dell'incantatore diventa più simile a quella della divinità	V	S	-	-	FD	-	PS	188

Cavaliere del circolo intermedio

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Benedire un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi	V	S	-	-	-	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Divinazione	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	245
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Divinazione	Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	V	S	M	F	-	-	MdG	272
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284

Cavaliere del vento

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Ammaliamento	Calmare animali	Calma (2d4 + livello) DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	209
1	Trasmutazione	Comando animale	Il compagno animale esegue un comando	V	S	-	-	FD	-	STS	86
1	Divinazione	Conoscere direzione	L'incantatore riesce a individuare il nord	V	S	-	-	-	-	MdG	217
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
2	Evocazione	Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	V	S	-	F	-	-	MdG	206
2	Evocazione	Bottiglia di fumo	Crea una cavalcatura composta di fumo	V	S	-	F	-	-	PS	154
2	Invocazione	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell'incantatore al tiro per colpire e ai danni	V	S	-	-	FD	-	PS	161
2	Abiurazione	Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	274
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288
2	Trasmutazione	Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
3	Evocazione	Destriero fantomatico	Un cavallo magico appare per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	224
3	Evocazione	Guarire cavalcatura	Come guarigione su un cavallo da guerra o su un'altra cavalcatura speciale	V	S	-	-	-	-	MdG	240
3	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
3	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
4	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
4	Trasmutazione	Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5)	V	S	-	-	FD	-	MdG	309

Chierico

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Divinazione	Benedizione del foraggiatore	Fornisce un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza	V	S	-	-	FD	-	DeD 12	10
0	Evocazione	Creare acqua	Crea 7,4 litri per livello di acqua pura	V	S	-	-	-	-	MdG	220
0	Evocazione	Cura ferite minori	Cura 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	222
0	Illusione	Gloria fugace	Garantisce un bonus +2 sulle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
0	Divinazione	Guida	Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	241
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Necromanzia	Infliggi ferite minori	Attacco di contatto, 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Trasmutazione	Lingua tagliata	Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	97
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Nessuna luce	Impedisce alla luce normale di illuminare l'area	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
0	Necromanzia	Preservare organo	Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore	V	S	-	-	FD	-	LdFT	105
0	Trasmutazione	Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm3 per livello di cibo o acqua	V	S	-	-	-	-	MdG	275
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Trasmutazione	Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	V	S	-	-	FD	-	MdG	308
1	Divinazione	[GOND] Esercitare abilità	Il bersaglio ottiene +10 ad un'abilità, o può usarla senza addestramento, oppure acquisire competenza in un'arma o armatura	V	S	-	-	-	-	GGF	107
1	Abiurazione	[LATHANDER] Manto della rosa	Sopprime temporaneamente gli effetti che provocano dolore e i veleni	V	S	-	-	-	-	GGF	112
1	Invocazione	[SELUNE] Mano fiammeggiante	Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti	V	S	-	-	-	-	GGF	111
1	Ammaliamento	Abilità sacrificale	L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici	V	S	M	-	-	-	LdFT	84
1	Trasmutazione	Acqua anarchica	Crea acqua anarchica di allineamento caotico	V	S	M	-	-	-	AP	92
1	Trasmutazione	Acqua assiomatica	Crea acqua assiomatica di allineamento legale	V	S	M	-	-	-	AP	92
1	Invocazione	Alone di luce	Luce solare illumina l'incantatore finchè non viene rilasciata come un attacco per 1d8 danni +1 danno per livello	V	S	-	-	FD	-	PS	151
1	Ammaliamento	Anatema	I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	V	S	M	-	-	-	MdG	207
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Evocazione	Carica del rinoceronte	Una carica infligge danni raddoppiati	V	S	-	-	-	-	DeD 14	20
1	Divinazione	Colpire non morti	Veloce. Incantatorepuò compiere attacco furtivo contro non morti per 1 round	V	-	-	-	FD	-	PAV	146
1	Ammaliamento	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	215
1	Divinazione	Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	V	S	M	-	FD	-	MdG	215
1	Necromanzia	Consapevolezza necrotica	Percepisce i soggetti con cisti necrotiche	V	S	-	F	-	-	LM	64
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Ammaliamento	Dipendenza	Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
1	Necromanzia	Dolore della collera	Il soggetto subisce una penalità di -2 al tiro per colpire	V	S	-	-	-	-	LdFT	92
1	Abiurazione	Esorcismo	Scaccia un immondo dal corpo di un oggetto o di una creatura posseduta	V	S	M	-	FD	-	OdA	92
1	Evocazione	Estrarre droga	Ricava della droga da un oggetto inanimato	V	S	-	F	-	-	LdFT	92

1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Evocazione	Evoca non morti 1	Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Evocazione	Fede guaritrice	Cura 8 danni +1 danno per livello (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	96
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Trasmutazione	Gambe da marinaio	La creatura bersaglio può muoversi agevolmente su una nave	V	S	-	-	-	-	Sud	47
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	245
1	Divinazione	Individuazione del bene	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione della colpa	Rivela quanto il bersaglio si senta in colpa	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	24
1	Divinazione	Individuazione della legge	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione della violenza	Rivela la violenza compiuta in un'area nel passato recente	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	27
1	Divinazione	Individuazione dell'atteggiamento	Rivela l'atteggiamento del bersaglio	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	24
1	Divinazione	Individuazione delle creature della notte	L'incantatore è in grado di percepire la presenza di creature della notte	V	S	-	-	FD	-	D&D19	28
1	Necromanzia	Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Necromanzia	Lenta consunzione	L'incantatore assorbe salute e sostentamento da un soggetto indifeso	V	S	-	-	-	-	LdFT	96
1	Trasmutazione	Lingua di Belzebù	L'incantatore acquisisce un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Raccogliere Informazioni e Raggirare	V	S	M	-	-	-	LdFT	97
1	Invocazione	Luce della lanterna	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni	-	S	-	-	-	-	LdIE	102
1	Invocazione	Luce di Lunia	L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni	V	S	-	-	-	-	AP	98
1	Ammaliamento	Mal di cuore	Il soggetto rimane indifeso per 1 round	V	S	-	-	FD	-	LdFT	98
1	Necromanzia	Maledire l'acqua	Rende l'acqua sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	254
1	Trasmutazione	Mano del ragno	La mano dell'incantatore diventa un ragno mostruoso di taglia Piccola	V	S	-	-	-	-	LdFT	98
1	Abiurazione	Nascondersi ai non morti	I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Trasmutazione	Occhio dell'avoral	Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare	-	S	-	-	-	-	LdIE	104
1	Ammaliamento	Pena	Il soggetto subisce una penalità di -3 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	103
1	Trasmutazione	Pietra magica	Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	270
1	Divinazione	Preavviso di pericolo	Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro	V	-	-	F	-	-	PS	174
1	Divinazione	Preavviso di pericolo	Incnatatore sa quanto sarà pericoloso il futuro	V	-	-	F	-	-	RD	166
1	Abiurazione	Protezione dai volatori alati	Come protezione dal male, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate	V	S	M	-	FD	-	Sud	49
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Ammaliamento	Raggio di speranza	Il soggetto ottiene un bonus di 2 ai tiri per colpire, ai TS e alle prove	V	S	-	-	-	-	LdIE	105
1	Invocazione	Raggio rigenerante	Un raggio di luce gialla ripristina 1 danno alla Forza per livello dell'incantatore (max 5), nega le penalità alla Forza (fino a 1d6+1 per livello dell'incantatore, max 1d6+5) e riporta le creature esauste ad affaticate o rimuove l'affaticamento	V	S	-	-	-	-	IPdF	33
1	Ammaliamento	Resistenza alle droghe	Il soggetto è immune alla dipendenza	V	-	M	-	-	-	LdFT	105

1	Abiurazione	Resistere all'allineamento planare	Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato	V	S	-	-	FD	-	AP	101
1	Evocazione	Rigenera ferite leggere	Un soggetto rigenera pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	95
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
1	Abiurazione	Ripristino	Incantatore concede al soggetto una seconda possibilità a un tiro salvezza	V	S	-	-	FD	-	PS	177
1	Abiurazione	Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	V	S	-	-	FD	-	MdG	285
1	Trasmutazione	Scelta di incantesimi	Mantiene la carica di un incantesimo per ogni arto anteriore	V	S	-	-	-	-	SS	71
1	Abiurazione	Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	V	S	M	-	-	-	MdG	288
1	Abiurazione	Scudo entropico	Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdG	288
1	Trasmutazione	Segnale di portale	Consente a max 6 soggetti di conoscere sempre dove si trova un dato portale	V	S	-	-	-	-	MdP	39
1	Abiurazione	Sepoltura benedetta	Impedisce che un cadavere possa risorgere come non morto	V	S	M	-	-	PE	DdF	95
1	Abiurazione	Sospendere malattia	Impedisce a una malattia di nuocere alla creatura per 24 ore	V	S	M	-	-	-	LdFT	108
1	Divinazione	Tocco dello studioso	Legge libri in pochi secondi	V	S	M	F	-	-	RD	168
1	Ammaliamento	Torpore	Un soggetto indifeso viene posto in uno stato che gli consente di muoversi ma di non effettuare altre azioni	-	S	M	-	-	-	LdFT	110
1	Trasmutazione	Ventre della terra	Ripulisce il terreno da asperità e lo fertilizza per la crescita di una pianta	V	S	M	-	-	-	DeD 12	10
1	Evocazione	Vigore inferiore	Creatura guarisce 1 pf per round (max 15 round)	V	S	-	-	-	-	PS	187
1	Ammaliamento	Visione del paradiso	Una creatura malvagia rimane frastornata per 1 round	V	-	-	-	-	-	LdIE	112
1	Necromanzia	Visione della morte	Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	308
1	Divinazione	Visione di gloria	Il bersaglio ottiene un bonus morale +1 al suo successivo tiro salvezza	V	S	-	-	FD	-	MdF	132
2	Necromanzia	[CYRIC] Artiglio nero	Il braccio dell'incantatore diventa un artiglio che conferisce una portata di 1,5 m e un bonus profano di +1 per ogni quattro livelli ai tiri per colpire, infligge 1d6 danni +1 danno per livello da energia negativa (massimo +10)	V	S	-	-	-	-	GGF	103
2	Divinazione	[HELM] Avvertimento	Conferisce schivare prodigioso e un bonus cognitivo di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare	V	S	-	-	-	-	GGF	103
2	Evocazione	[MALAR] Cervo spettrale	Un cervo fantasma in grado di effettuare spinte e che può essere cavalcato	V	S	-	-	FD	-	GGF	105
2	Abiurazione	[MYSTRA] Scudo incantato	Il bersaglio ottiene un bonus di resistenza +3 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche	V	S	-	-	FD	-	GGF	117
2	Trasmutazione	Afferrare rocce	Consente di afferrare le rocce scagliate	V	S	-	-	-	-	Sud	44
2	Ammaliamento	Aiuto	Bonus +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10)	V	S	-	-	FD	-	MdG	201
2	Trasmutazione	Ali del mare	Aggiunge +9 m alla velocità di nuotare del soggetto	-	S	M	-	-	-	SS	63
2	Trasmutazione	Alleggerire carico	Trasporta più peso del normale	V	S	-	-	FD	-	DeD13	52
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Trasmutazione	Allineare arma	Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica	V	S	-	-	FD	-	MdG	202
2	Invocazione	Arma spirituale	Un'arma magica che attacca di sua volontà	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
2	Trasmutazione	Armatura del tocco fantasma	L'armatura funziona normalmente contro gli attacchi incorporei	V	S	M	-	-	-	LM	62
2	Necromanzia	Arto avvizzito	L'incantatore può ridurre la velocità del soggetto a 1,5 m o rendergli impossibile l'uso degli oggetti o il lancio di incantesimi somatici	V	S	-	-	-	-	LdFT	87
2	Ammaliamento	Assimilare Forza	Il soggetto diventa esausto	V	S	-	F	-	-	LdFT	87
2	Abiurazione	Aura contro la fiamma	Ignora 12 danni da fuoco per round ed estingue le fiamme	V	S	-	-	-	-	MdF	83
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Ammaliamento	Calmare emozioni	Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
2	Ammaliamento	Carezza di Lastai	Intense sensazioni di bene lasciano il soggetto malvagio tremante,	V	S	M	-	-	-	LdIE	93

			spaventato, nauseato o scosso								
2	Necromanzia	Ciste necrotica	Pone una ciste di tessuto non morto in un soggetto	V	S	-	F	-	-	LM	64
2	Invocazione	Consacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti	V	S	M	-	FD	-	MdG	217
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Necromanzia	Danza della rovina	Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni	V	S	-	-	-	-	LdFT	90
2	Evocazione	Dardo lavico	Lancia 1 dardo di fuoco, + 1 ogni 2 livelli, che infligge 1d4 danni	V	S	-	-	FD	-	RdS	155
2	Invocazione	Dardo solare	Un raggio infligge 2d6 danni, ulteriori danni sui non morti e potrebbe accecare il bersaglio	V	S	-	-	-	-	Sud	46
2	Invocazione	Dissacrare	Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti	V	S	M	-	FD	-	MdG	225
2	Abiurazione	Dissolvi nebbia	Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata	V	S	-	-	-	-	Sud	46
2	Abiurazione	Distintivo di allarme	Avverte chi indossa distintivo speciale	V	S	-	F	-	-	RD	164
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Abiurazione	Evitare effetti planari	Fornisce protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi	V	-	-	-	-	-	AP	95
2	Abiurazione	Evitare effetti planari	Per un certo periodo si è immuni agli effetti di un piano specifico	V	-	-	-	-	-	MdP	35
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
2	Evocazione	Evoca non morti 2	Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
2	Evocazione	Evoca tordo elisio	Evoca un tordo elisio, che accelera la guarigione naturale	V	S	-	-	FD	-	AP	96
2	Abiurazione	Fiamma divina	Interdice l'area alle creature del freddo	V	S	-	-	-	-	DdF	89
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Invocazione	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Invocazione	Fulmine oscuro	Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	93
2	Invocazione	Fulmine oscuro	Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round	V	S	-	-	-	-	SdFO	210
2	Trasmutazione	Gambe del ragno	L'incantatore sviluppa delle lunghe gambe da ragno che gli danno una velocità di 9 m e gli consentono di spostarsi sulle superfici verticali	V	S	-	F	-	-	LdFT	94
2	Divinazione	Individuazione delle aberrazioni	Individua la presenza delle aberrazioni	V	S	-	-	-	-	SdFO	210
2	Necromanzia	Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni + 1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
2	Divinazione	Intuizione divina	Incantatore ottiene bonus cognitivo di 5 + livello dell'incantatore a una singola prova di abilità	V	S	-	-	FD	-	PAV	150
2	Invocazione	Lama del dolore e della paura	Crea del dolore e della paura	V	S	-	-	FD	-	LM	67
2	Trasmutazione	Lame corporee	L'incantatore attacca come se fosse armato, infliggendo danni bonus, ferendo quando lo attaccano in lotta	V	S	-	-	-	-	MdF	105
2	Invocazione	Lancia dell'alicorno	Crea un corno di forza che può essere scagliato con un tiro a distanza e che causa 3d6 danni da for	-	-	-	-	-	-	AM	3
2	Evocazione	Lenire dolore	Rimuove gli effetti duraturi del dolore	-	S	-	-	FD	-	LdIE	102
2	Divinazione	Localizza piattaforma	Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente	V	S	-	-	-	-	AP	98
2	Invocazione	Luce di Mercuria	L'incantatore irradia una luce dorata, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni, 2d6 contro i non morti e gli esterni malvagi	V	S	-	-	-	-	AP	98
2	Trasmutazione	Maledizione della cattiva sorte	Il soggetto subisce una penalità di -3 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	FD	-	PS	167
2	Invocazione	Mano della divinità	Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdF	107
2	Necromanzia	Marchio dell'esilio	Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA	V	S	-	-	FD	-	SdF	58
2	Evocazione	Nube di inchiostro	Oscura la vista sott'acqua oltre 1,5 m	V	S	M	-	-	-	SS	68
2	Divinazione	Occhi dello zombi	L'incantatore può vedere attraverso gli occhi di uno zombi	V	S	-	F	-	-	LdFT	101
2	Ammaliamento	Onda di afflizione	Cono impone penalità di -3 ai tiri per colpire, prove e tiri salvezza	-	S	M	-	-	-	PS	170
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Trasmutazione	Ossa di pietra	Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3	V	S	-	F	-	-	MdF	113

2	Trasmutazione	Pinne in piedi	Trasforma code e pinne in gambe e piedi	V	S	-	-	-	-	SS	69
2	Divinazione	Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	V	S	M	F	-	-	MdG	272
2	Trasmutazione	Pugno di pietra	I pugni dell'incantatore causano danni contundenti	V	S	-	-	FD	-	RP	165
2	Trasmutazione	Rendere integro	Ripara un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Evocazione	Rimuovi dipendenza	Cura il bersaglio dalla dipendenza da una droga	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
2	Evocazione	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza	V	S	-	-	-	-	MdG	281
2	Necromanzia	Rintocco di morte	Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello	V	S	-	-	-	-	MdG	282
2	Necromanzia	Riposo inviolato	Conserva un cadavere	V	S	M	-	FD	-	MdG	282
2	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Rovi	Arma contundente in legno, attacco +1, danni +1 per livello (max +10)	V	S	M	-	-	-	PS	178
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Divinazione	Sapienza di guarigione	Se l'incantatore ha 5 o più gradi in Guarire, può rimuovere condizioni dannose con incantesimi di evocazione (guarigione)	V	S	M	-	-	-	PAV	154
2	Trasmutazione	Scaglie affilate	Le scaglie dell'incantatore diventano affilate ed infliggono danni letali	V	-	M	F	-	-	RdS	157
2	Trasmutazione	Scavare rapido	Aggiunge +6 m alla velocità di scavare del soggetto	V	S	M	-	FD	-	SS	71
2	Necromanzia	Schermo dalla progenie	Pone una ciste di tessuto non morto in un soggetto	-	S	-	-	FD	-	LM	70
2	Divinazione	Scopri trappole	L'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri	V	S	-	-	-	-	MdG	287
2	Necromanzia	Scrutare necrotico	Pone una ciste di tessuto non morto in un soggetto	V	S	-	F	-	-	LM	71
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288
2	Illusione	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	MdG	293
2	Trasmutazione	Silenzio di ferro	Armatura toccata non ha penalità di armatura alla prova a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	PAV	155
2	Ammaliamento	Sollievo	Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità	V	S	-	-	-	-	LdIE	108
2	Necromanzia	Spezzaossa	1d3 danni alla Cos del soggetto	V	S	M	-	-	-	LdFT	108
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Evocazione	Spore del vrock	Tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1d8 danni e 1d2 danni ad ogni round per i 10 round successivi	V	S	M	-	FD	-	LdFT	108
2	Invocazione	Spruzzo tagliente	Cono di goccioline, danni 1d6 e +1 per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	DdF	96
2	Evocazione	Stabilizzare di massa	Stabilizza curando 1 pf tutte le creature viventi nell'area ed infligge 1 danno alle creature non morte	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	27
2	Divinazione	Status	Esamina la condizione e la posizione degli alleati	V	S	-	-	-	-	MdG	297
2	Evocazione	Stufato di Estanna	Evoca uno stufato che cura 1d6+1 danni per porzione	V	S	-	F	-	-	LdIE	110
2	Invocazione	Suono dirompente	Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli	V	S	-	F	FD	-	MdG	298
2	Abiurazione	Tocco di Tyche	Conferisce un bonus sacro o una penalità decrescente al soggetto per i quattro successivi tiri salvezza	-	S	-	-	FD	-	IPdF	35
2	Evocazione	Vendetta deifica	Punizione della divinità infligge 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore (max 5d6)	V	S	-	-	FD	-	PS	187
2	Invocazione	Vento di sangue	Il soggetto usa l'arma naturale come arma da lancio	V	S	-	-	-	-	SS	72
2	Abiurazione	Zefiro divino	Interdice l'area alle creature del fuoco	V	S	-	-	-	-	DdF	96
2	Ammaliamento	Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
3	Invocazione	[BANE] Frustata mistica	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni +1 danno di elettricità ogni 2 livelli, più stordimento	V	S	-	-	FD	-	GGF	109
3	Divinazione	[GOND] Capire congegni	L'incantatore può effettuare una prova senza addestramento di Disattivare Congegni, oppure un bonus di +10 se già in possesso di tale	V	S	-	-	-	-	GGF	104

			abilità								
3	Abiurazione	[HELM] Interdizione di Forza	Crea sfere che impediscono le intrusioni	V	S	-	-	FD	-	GGF	111
3	Invocazione	[HELM] Mazza di Odo	Un effetto di For danneggia un bersaglio o assorbe un incantesimo	V	S	-	-	FD	-	GGF	113
3	Necromanzia	[ILMATER] Patto di martirio	Il personaggio scambia il totale dei suoi punti ferita con quello del bersaglio	V	S	-	-	-	-	GGF	116
3	Invocazione	[LATHANDER] Sole nascente	Un'esplosione di luce acceca le creature e infligge danni	V	S	-	-	FD	-	GGF	118
3	Necromanzia	[MALAR] Possedere animale	L'incantatore si impossessa di un animale normale	V	S	M	-	-	-	GGF	116
3	Trasmutazione	[MYSTRA] Qualsiasi incantesimo	L'incantatore può leggere e preparare un incantesimo di livello pari o inferiore al 2° da un libro di incantesimi o da una pergamena in uno slot di incantesimo di dominio di 3° liv	V	S	M	F	FD	PE	FR	73
3	Evocazione	[NATURA] Tocco della muffa	Crea una chiazza di 1,5 m di muffa marrone	V	S	-	-	FD	-	GGF	121
3	Invocazione	[SELUNE] Lama lunare	Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi	V	S	M	-	FD	-	FR	70
3	Divinazione	Acqua dolce	Crea un pozzo d'acqua fresca fino a 30 m di profondità	V	S	M	-	-	-	DdF	85
3	Trasmutazione	Adattare forma	Adatta una creatura di un diverso piano alle condizioni di quello su cui si trova adesso	V	S	M	-	FD	-	AP	92
3	Trasmutazione	Adattare forma	Adatta una creatura di un diverso piano alle condizioni di quello su cui si trova adesso	V	S	M	-	FD	-	MdP	33
3	Necromanzia	Afflizione	Contamina il soggetto con l'afflizione scelta	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
3	Necromanzia	Agonia	Acceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 round per livello, poi infligge -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d3 minuti	V	S	-	-	-	-	PS	150
3	Trasmutazione	Amanuensis	Copia testi non magici	V	S	M	-	-	-	MdF	77
3	Divinazione	Analizzare piattaforma	Trova una piattaforma planare vicina e ne scopre le propietà	V	S	M	-	-	-	AP	92
3	Evocazione	Anello di lame	Lame circondano incantatore, danneggianto altre creature (1d6 danni +1 danno per livello)	V	S	M	-	-	-	PA	98
3	Necromanzia	Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Invocazione	Aratro fantomatico	Crea una voragine profonda 1,5 m e larga 15 cm che fa cadere proni gli avversari	V	S	M	-	-	-	SdO	185
3	Trasmutazione	Arma di impatto	Funziona come estremità affilata, ma potenzia le armi contundenti	V	S	-	-	-	-	MdF	80
3	Necromanzia	Arma non vivente	Il soggetto non morto esplode infliggendo 1d6 danni per livello quando viene colpito o a un momento determinato	V	S	M	-	-	-	LdFT	86
3	Necromanzia	Bastoni e pietre	Crea uno scheletro di pietra e di legno in grado di risucchiare l'energia che combatte per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	Sud	45
3	Trasmutazione	Benedizione del Girallon	Il soggetto ottiene un addizionale paio di braccia per ogni quattro livelli	V	S	M	-	-	-	SS	63
3	Trasmutazione	Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
3	Divinazione	Catena di occhi	Sensore per scrutare passato da un soggetto all'altro per contatto	V	S	-	-	-	-	PS	156
3	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
3	Invocazione	Cerchio di nausea	Ai nemici viene negata ogni azione o viene afflitta una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità	V	S	-	F	-	-	LdFT	89
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il caos	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro la legge	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Ammaliamento	Conforto del cuore	Rimuove gli effetti di paura, disperazione, confusione, demenza e alcuni effetti di influenza mentale, ripristina 2d4 danni temporanei alla Saggezza	V	S	-	F	-	-	LdIE	94

3	Divinazione	Conoscere discendenza	Rivela il tipo, la razza, la sottorazza e tutti i sottotipi a cui appartiene il bersaglio	V	S	-	-	FD	-	IPdF	31
3	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
3	Evocazione	Creare cibo e acqua	Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	220
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Divinazione	Danza in circolo	Indica la direzione per un bersaglio noto	V	S	-	-	-	-	MdF	92
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Ammaliamento	Distintivo di benedizione	chi indossa distintivo speciale ottiene bonus +1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura	V	S	-	F	-	-	RD	165
3	Evocazione	Distintivo di guarigione	Chi indossa distintivo speciale viene curato di 1d8 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	F	-	-	RD	165
3	Abiurazione	Distintivo di interdizione	Chi indossa distintivo speciale ottiene +1 a CA, tiri salvezza sulla Tempra	V	S	-	F	-	-	RD	165
3	Trasmutazione	Energizzare pozione	Trasforma una pozione in una granata che infligge danni da energia in un'esplosione del raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	LdIE	96
3	Invocazione	Epurare invisibilità	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Invocazione	Esplosione di rocce	Provoca l'esplosione di un oggetto di pietra che infligge danni pari a 1d4+1 per livello	V	S	-	-	-	-	Sud	46
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
3	Evocazione	Evoca non morti 3	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
3	Trasmutazione	Favore di Yathaghera	Conferisce al bersaglio grandi ali piumate che consentono di volare alla velocità di 30 m	-	-	-	-	-	-	AM	3
3	Invocazione	Fiamma della fede	Un'arma normale o perfetta diventa temporaneamente un'arma a esplosione di fiamme	V	S	M	-	-	-	PS	162
3	Invocazione	Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	V	S	M	-	-	-	MdG	235
3	Abiurazione	Fiato di Laogzed	Vapori nauseanti per 10 round	V	S	M	-	-	-	RdS	155
3	Evocazione	Fiato di Laogzed	Vapori nauseanti all'interno del cono persistono per 10 round	V	S	M	-	-	-	SS	65
3	Trasmutazione	Fondere braccia	Molteplici braccia/tentacoli diventano un paio di arti più forti	V	S	-	-	-	-	SS	66
3	Trasmutazione	Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
3	Invocazione	Fuoco oscuro	Funziona come produrre fiamma, ma le fiamme oscure sono visibili alla scurovisione	V	S	-	-	-	-	MdF	99
3	Invocazione	Getto di spade	Come spruzzo tagliente, ma 1d8 e max +10	V	S	-	-	-	-	DdF	90
3	Abiurazione	Glifo di interdizione	Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano	V	S	M	-	-	-	MdG	239
3	Invocazione	Invocare il segno ceruleo	Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite	-	S	-	-	-	-	SdFO	211
3	Divinazione	Individuazione dell'eresia	Rivela pensieri eretici o azioni eretiche compiute nel recente passato del bersaglio	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	24
3	Divinazione	Individuazione di metalli e minerali	L'incantatore percepisce la presenza di metallo in un'area	V	S	M	-	-	-	RdF	190
3	Necromanzia	Infliggi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
3	Trasmutazione	Lama anatema	Conferisce temporaneamente la capacità anatema a un arma	V	S	M	-	-	-	IE	50
3	Necromanzia	Lama d'ossa	Trasforma un osso in un'arma magica	V	S	-	F	-	-	LdFT	96
3	Invocazione	Lancia infame	Crea una lancia corta +2 che infligge danni infami	V	S	M	-	FD	-	LdFT	96
3	Invocazione	Lancia sonora	Energia sonora infligge 1d6 danni per livello	V	S	-	-	-	-	SS	67
3	Divinazione	Legame telepatico inferiore	Legame con un soggetto entro 9 m per 10 minuti per livello	V	S	-	-	-	-	PS	166
3	Divinazione	Localizza nodo	Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	58
3	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
3	Invocazione	Luce di Venya	L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 3d6 danni contro i non morti e gli esterni malvagi oppure curano 3d6 danni	V	S	-	-	-	-	AP	98
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Invocazione	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254

3	Trasmutazione	Maledizione del bruto	Fino a +1 per livello a For, Des o Cos, sia Int che Car abbassati dello stesso valore	V	S	-	-	-	-	DdF	91
3	Invocazione	Mano in aiuto	Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdG	254
3	Trasmutazione	Manozanna	Zanne crescono sulla mano infliggendo 1d6 danni quando colpisce	V	S	-	-	-	-	RdS	157
3	Abiurazione	Mantello del coraggio	Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri salvezza contro la paura	V	S	-	-	-	-	D	113
3	Abiurazione	Manto del bene	L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto	V	S	M	-	FD	-	AP	98
3	Abiurazione	Manto del caos	L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto	V	S	M	-	FD	-	AP	99
3	Abiurazione	Manto del male	L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto	V	S	M	-	FD	-	AP	99
3	Abiurazione	Manto della legge	L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto	V	S	M	-	FD	-	AP	99
3	Illusione	Maschera della bestia	Animali e bestia pensano che il soggetto sia uno di loro	V	S	-	-	-	-	DdF	91
3	Ammaliamento	Masochismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce un +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	98
3	Trasmutazione	Messaggio interplanare	Consente di inviare un messaggio di max 25 parole anche in un altro piano	V	S	-	-	-	-	MdP	36
3	Divinazione	Mira benedetta	Gli alleati ricevono un bonus morale di +2 agli attacchi a distanza	V	S	-	-	-	-	PS	169
3	Ammaliamento	Mira ispirata	Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza	V	-	-	-	-	-	LdIE	103
3	Necromanzia	Morsa di Orcus	Infligge 1d3 danni per round e paralizza l'avversario con la concentrazione	V	S	-	-	-	-	LM	67
3	Necromanzia	Morsa di Orcus	Infligge 1d3 danni ad ogni round e paralizza l'avversario finché l'incantatore si concentra	V	S	-	-	-	-	LdFT	99
3	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
3	Divinazione	Occhio del diavolo	L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
3	Abiurazione	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	264
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	266
3	Necromanzia	Parlare con i morti	Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	267
3	Illusione	Ponte oscuro	Crea un indistruttibile ponte temporaneo in grado di sostenere fino a 90 kg per livello	V	S	-	-	FD	-	MdF	115
3	Evocazione	Ponte sonoro	Ponte invisibile unisce gli estremi di uno spazio di 3 m per livello	V	S	-	-	FD	-	SS	69
3	Necromanzia	Portatore di pestilenza	Come contagio ma il bersaglio riceve gli effetti della malattia solo dopo un periodo di incubazione in cui può trasmetterla ad altri	V	S	-	-	-	-	RdF	191
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Abiurazione	Protezione dall'energia negativa	Ignora 10 danni da energia negativa per attacco	V	S	-	-	-	-	LM	69
3	Abiurazione	Protezione dall'energia negativa	Ignora 10 danni da energia negativa per attacco	V	S	-	-	-	-	AP	100
3	Abiurazione	Protezione dall'energia positiva	Ignora 10 danni da energia positiva per attacco	V	S	-	-	-	-	AP	101
3	Abiurazione	Protezione dall'energia positiva	Ignora 10 danni da energia positiva per attacco	V	S	-	-	-	-	LM	69
3	Abiurazione	Protezione dall'energia positiva	Protegge parzialmente contro l'energia positiva limitando i danni subiti	V	S	-	-	-	-	MdP	37
3	Abiurazione	Resistere all'energia di massa	Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	FD	-	PA	119
3	Trasmutazione	Respirare aria	I soggetti possono respirare aria liberamente	-	S	M	-	FD	-	SS	70
3	Trasmutazione	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
3	Trasmutazione	Reticolo di rovi	Come intralciare, ma le spine infliggono danni a ogni round	V	S	-	-	FD	-	PS	176
3	Necromanzia	Rigonfiamento necrotico	Il soggetto con la ciste subisce 1d6 danni per livello	V	S	-	F	-	-	LM	69
3	Evocazione	Rimuovi cecità/sordità	Cura condizioni normali o magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	281

3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Evocazione	Rimuovi nausea	Cura un personaggio infermo o nauseato	V	-	-	-	FD	-	LdIE	106
3	Evocazione	Rinfrescare	Cura le creature di tutti i danni non letali	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
3	Necromanzia	Rinsecchimento	Il soggetto subisce 1d4 danni per livello	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
3	Evocazione	Risana ferite moderate	Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 round +1 round per ogni 2 livelli	V	S	-	-	-	-	MdF	121
3	Necromanzia	Ritarda morte	Perdere punti ferita non uccide il soggetto	V	S	-	-	FD	-	RD	167
3	Invocazione	Ronzio sonoro	Elimina la necessità di concentrarsi per mantenere il successivo incantesimo lanciato	V	S	-	-	-	-	SS	71
3	Trasmutazione	Rovina diabolica	Danneggia e confonde i baatezu; danneggia le altre creature legali e malvagie	V	S	-	-	FD	-	AP	102
3	Ammaliamento	Sadismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	107
3	Divinazione	Salvezza	Trova la via più breve e più diretta verso la salvezza	V	S	-	-	-	-	MdP	38
3	Necromanzia	Scagliare maledizione	Malus di -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione	V	S	-	-	-	-	MdG	285
3	Trasmutazione	Scavare	Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
3	Trasmutazione	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	V	S	M	-	FD	-	MdG	287
3	Abiurazione	Scudo di interdizione	Lo scudo conferisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi, +1 per ogni cinque livelli (massimo +5)	V	-	-	-	-	-	D	114
3	Abiurazione	Scudo di tempesta	Una sfera lucente assorbe 20 danni da elettricità per livello dell'incantatore da quegli effetti che passano entro 9 metri da essa	V	S	-	-	FD	-	IPdF	34
3	Abiurazione	Scudo energizzato minore	Lo scudo ottiene una resistenza di 5 contro una energia prescelta, può infliggere 1d6 pf aggiuntivi se usato come arma	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	27
3	Abiurazione	Scudo entropico di massa	Gli attacchi a distanza contro molte creature hanno una probabilità del 20% di andare a vuoto	V	S	-	-	-	-	Sud	49
3	Trasmutazione	Spine	Come rovi, ma +2 all'attacco, e dura più a lungo	V	S	M	-	-	-	PS	181
3	Invocazione	Strappacarne	Un artiglio nero infligge 1d8 danni per livello e i colpi critici infliggono ferite sanguinanti	V	S	-	-	-	-	LdFT	109
3	Evocazione	Tempesta anarchica	Pioggia di allineamento caotico cade in un raggio di 6 metri	V	S	M	-	FD	-	AP	105
3	Evocazione	Tempesta assiomatica	Pioggia di allineamento legale cade in un raggio di 6 metri	V	S	M	-	FD	-	AP	105
3	Evocazione	Tempesta sacra	Pioggia di allineamento buono cade in un raggio di 6 metri	V	S	M	-	FD	-	AP	106
3	Evocazione	Tempesta sacrilega	Pioggia di allineamento malvagio cade in un raggio di 6 metri	V	S	M	-	FD	-	AP	106
3	Necromanzia	Teschio di guardia	Un teschio che grida quando la creatura entra nell'area sorvegliata	V	S	-	F	-	-	GGF	120
3	Trasmutazione	Uncini dell'hamatula	Al soggetto crescono degli ucini che danneggiano gli avversari che lo attaccano in mischia	V	S	M	-	FD	-	AP	106
3	Trasmutazione	Veleno infuocato	Rende caustico il veleno del soggetto causando 1d6 danni per livello	V	-	M	-	-	-	RdS	158
3	Trasmutazione	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	307
3	Evocazione	Vigore	Come vigore inferiore, ma 2 pf per round (max 25 round)	V	S	-	-	-	-	PS	187
3	Evocazione	Vigore inferiore di massa	Come vigore inferiore, ma più bersagli (max 25 round)	V	S	-	-	-	-	PS	187
3	Divinazione	Vista benedetta	Le aure malvagie diventano visibili all'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdIE	112
3	Trasmutazione	Vista cieca	Conferisce vista cieca entro 9 m	V	S	-	-	-	-	GGF	122
3	Abiurazione	Vitalità riparata	Il soggetto ottiene immunità alla fatica, esaurimento, danno alle caratteristiche e risucchio di caratteristica	V	S	-	-	FD	-	LM	72
3	Abiurazione	Volgere incantesimo	Gli incantesimi che hanno l'alleato come bersaglio colpiscono invece l'incantatore	V	S	-	-	FD	-	Sud	51
3	Trasmutazione	Volto della divinità inferiore	Incantatore ottiene +4 Car e resistenza 10 a certi tipi di energia	V	S	-	-	FD	-	PS	188
3	Abiurazione	Zona di rifugio	Crea una regione isolata dalle creature interplanari	V	S	M	-	-	-	MdP	40

3	Divinazione	Zona di rivelazione	Tutte le creature nell'area diventano visibili, comprese quelle presenti in piani coesistenti come quello delle Ombre o Etereo	V	S	M	-	FD	-	MdP	40
4	Necromanzia	[CYRIC] Colpo terrificante	Raggio di energia negativa che infligge 3d8 +1 danno per livello (max +20) e cura i non morti	V	S	-	-	-	-	GGF	105
4	Illusione	[CYRIC] Teschio dei segreti	Un teschio intangibile in grado di immagazzinare messaggi e per il quale possono essere fissate condizioni di attivazioni che gli fanno emettere una fiammata	V	S	-	-	-	-	GGF	120
4	Necromanzia	[ILMATER] Favore di Ilmater	I bersagli diventano immuni al danno debilitante e al dolore, oppure l'incantatore scambia con il bersaglio i propri pf	V	S	-	-	-	-	GGF	108
4	Abiurazione	[ILMATER] Gloria del martire	Funziona come scudo su altri, ma su soggetti multipli	V	S	-	F	FD	-	GGF	110
4	Trasmutazione	[MALAR] Forza della bestia	L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana	V	S	-	-	-	-	GGF	109
4	Trasmutazione	[NATURA] Rovi intralcianti	Funziona come intralciare, ma i bersagli subiscono 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore ad ogni round	V	S	-	-	FD	-	GGF	117
4	Trasmutazione	[NATURA] Spruzzo di spine	L'attacco a distanza dell'incantatore infligge 1d6 danni per livello (massimo 20d6), ripartito tra più bersagli; se l'attacco va a segno, i bersagli diventano infermi	V	S	-	-	-	-	GGF	119
4	Trasmutazione	[SELUNE] Forza della bestia	L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana	V	S	-	-	-	-	GGF	109
4	Invocazione	[SELUNE] Muro di luce lunare	Crea un muro luminoso che inflige 4d12 danni ai non morti e 2d10 danni alle creature malvagie e ai chierici di Shar o Umberlee, illumina l'area e contrasta/dissolve gli incantesimi di oscurità	V	S	-	-	-	-	GGF	113
4	Invocazione	[TYR] Spada e martello	Funziona come arma spirituale, ma crea una spada lunga e un martello da guerra fatti di forza, +1 ai tiri per colpire, attaccano automaticamente ai fianchi gli avversari	V	S	-	-	FD	-	GGF	118
4	Abiurazione	Abbassare resistenza agli incantesimi	La resistenza agli incantesimi del bersaglio diminuisce	V	S	-	-	-	-	D	109
4	Trasmutazione	Abbattere nemici giganteschi	Infligge danni extra alle creature di taglia superiore a quelle Media	V	S	M	-	-	-	D	109
4	Evocazione	Abbraccio dell'inverno	Crea un corno di forza che può essere scagliato con un tiro a distanza e che causa 3d6 danni da For	V	S	-	-	-	-	NeG	3
4	Evocazione	Alleato planare inferiore	Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
4	Abiurazione	Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	V	S	-	-	-	-	MdG	203
4	Trasmutazione	Arma del tocco fantasma	Le armi funzionano normalmente contro le creature incorporee	V	S	-	-	-	-	LM	62
4	Trasmutazione	Arma della divinità	Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono	V	-	-	-	FD	-	PS	152
4	Trasmutazione	Arma dell'anatema dei non morti	Le armi ottengono la capacità anatema dei non morti e sono considerate di allineamento buono	V	S	-	-	FD	-	LM	62
4	Trasmutazione	Arma di energia	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 9 m per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	SS	63
4	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
4	Trasmutazione	Artigli del selvaggio	Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia	V	S	-	-	-	-	LdFT	86
4	Trasmutazione	Artigli della bestia	Le mani diventano armi taglienti (1d6)	V	S	M	-	-	-	PS	152
4	Abiurazione	Aura anti-drago	Gli alleati ottengono un bonus alla CA e ai tiri salvezza effettuati contro i draghi	V	S	M	-	FD	-	D	110
4	Abiurazione	Aura del sole	Pervade un'area di una luce dannosa per i non morti e in grado di ostacolare l'oscurità magica	V	S	-	-	FD	-	IPdF	30
4	Necromanzia	Aura di energia negativa	Un raggio di 3 metri che circonda l'incantatore infligge 2 danni per round	V	S	-	-	-	-	AP	93
4	Evocazione	Aura di energia positiva	Un raggio di 3 metri che circonda l'incantatore guarisce 2 danni per round	V	S	-	-	-	-	AP	94
4	Trasmutazione	Aureola del balor	Il corpo fiammeggiante del soggetto danneggia gli avversari in mischia	V	S	M	-	FD	-	AP	94
4	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione	V	S	-	-	FD	-	MdG	210

			di 45°)								
4	Necromanzia	Campo debilitante	Sottre vita da tute le creature in un raggio di 3m per livello con 1 o meno punti ferita che falliscono il tiro salvezza	V	S	-	-	-	-	LM	63
4	Invocazione	Castigare	Rimprovero verbale assorda tutti coloro che ascoltano e danneggia quelli il cui allineamento differisce dall'incantatore	V	-	-	-	-	-	PS	156
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
4	Divinazione	Conoscere vulnerabilità	Determina la vulnerabilità e la resistenza del bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdF	91
4	Trasmutazione	Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	218
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Evocazione	Danza di evocazione aerea	Evoca un elementale dell'aria Grande ma richiede 4 aarakocra e una danza in volo	V	S	-	-	FD	-	RdF	190
4	Divinazione	Determinare resistenza	Bonus +10 alle prove di livello dell'incantatore per sconfiggere la resistenza agli incantesimi di una creatura	V	S	-	-	-	-	PA	103
4	Divinazione	Divinazione	Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte	V	S	M	-	-	-	MdG	227
4	Necromanzia	Dominazione necrotica	Controlla completamente il soggetto con la ciste	V	S	-	F	-	-	LM	64
4	Evocazione	Evoca arconte segugio	Evoca un arconte segugio che esegue i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	AP	95
4	Evocazione	Evoca diavolo barbuto	Evoca un diavolo barbuto che esegue i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	AP	96
4	Evocazione	Evoca mostri 4	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
4	Evocazione	Evoca non morti 4	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
4	Illusione	Fato altalenante	Una foschia nera oscura la vista e frastorna le creature	V	S	-	-	FD	-	PS	161
4	Trasmutazione	Fendere la terra	Eruzione infligge 5d6 danni per livello a tutti coloro che sono nell'area	V	S	-	-	-	-	SS	65
4	Trasmutazione	Ferita infernale	Un'arma infligge ferite persistenti e sanguinanti	V	S	-	-	-	-	AP	97
4	Necromanzia	Fermare il cuore	Il soggetto scende immediatamente a -8 pf	-	S	-	-	-	-	LdFT	93
4	Trasmutazione	Focalizza energia della piattaforma	Trasforma le capacità non utilizzate di una piattaforma in punti ferita temporanei	V	S	-	-	-	-	AP	97
4	Invocazione	Fulmine velenoso	Un raggio di energia causa 2d8 danni da acido e paralizza	V	S	M	-	-	-	RdS	156
4	Invocazione	Globo scintillante di Nchaser	Crea una luce magica permanente; è l'incantatore a controllarne l'intensità	V	S	-	F	-	-	GGF	110
4	Divinazione	Identificare trasgressore	L'incantatore apprende l'identità di un individuo	V	S	-	-	-	-	LdFT	94
4	Abiurazione	Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
4	Abiurazione	Imporre manifestazione	Richiama una creatura da un altro piano	V	S	-	-	-	-	MdP	36
4	Necromanzia	Infliggi ferite critiche	A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
4	Invocazione	Infondere capacità magiche	Trasferisce gli incantesimi a un soggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	246
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Invocazione	Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
4	Trasmutazione	Lamento demoniaco	I demoni sono storditi e subiscono 3d6 danni per round per 1d4 round	V	S	-	-	FD	-	AP	98
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
4	Invocazione	Luminosità celestiale	Gli oggetti emanano una luce brillante nel raggio di 36 m, danneggiando i non morti e gli esterni malvagi	V	S	-	-	-	-	LdIE	102
4	Abiurazione	Mano di Torm	Una zona di difesa immobile respinge quanti hanno un patrono diverso da quello dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdF	107
4	Abiurazione	Manto della notte	Protegge un soggetto contro gli effetti della luce del sole e consente ai non morti sensibili di poter agire di giorno	V	S	-	-	-	-	SdO	188
4	Trasmutazione	Metamorfosi di pietra	Cambia il tipo di pietra	V	S	M	-	FD	-	SdF	58
4	Abiurazione	Muro del bene	Funziona come cerchio magico contro il male tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111
4	Abiurazione	Muro del caos	Funziona come cerchio magico contro la legge tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111

4	Abiurazione	Muro del male	Funziona come cerchio magico contro il bene tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111
4	Abiurazione	Muro della legge	Funziona come cerchio magico contro il caos tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111
4	Necromanzia	Muro di dolore	Un muro infligge dolore su coloro che lo attraversano	V	S	-	F	-	-	Sud	47
4	Evocazione	Muro di sabbia	La sabbia turbinante blocca gli attacchi a distanza e rallenta coloro che la attraversano	V	S	M	-	FD	-	GGF	114
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in 0 su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Divinazione	Occhio del tempo atmosferico	Predice le variazioni climatiche naturali per una settimana	V	S	M	-	FD	-	PS	170
4	Invocazione	Oscurità dannata	L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round	V	S	-	-	FD	-	SdFO	213
4	Invocazione	Oscurità dannata	L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round	V	-	M	-	FD	-	LdFT	102
4	Trasmutazione	Ossa di ferro	Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +5	V	S	-	F	-	-	MdF	113
4	Trasmutazione	Parassiti giganti	Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti	V	S	-	-	FD	-	MdG	266
4	Evocazione	Potenza abissale	L'incantatore acquisisce +2 a For, Cos, Des e resistenza agli incantesimi	V	S	M	-	-	-	LdFT	104
4	Evocazione	Potere degli inferi	L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente	V	S	M	-	-	-	LdFT	105
4	Invocazione	Potere divino	L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
4	Evocazione	Predatore	Evoca un uccello da preda incorporeo che combatte a comando	V	S	-	-	-	-	DdF	92
4	Evocazione	Recitazione	L'incantatore e i suoi alleati acquisiscono +2 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove di abilità; i nemici subiscono un -2	V	S	-	-	FD	-	PS	175
4	Evocazione	Redivivo	Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	PS	176
4	Abiurazione	Resistenza all'energia contingente	I danni da energia attivano un incantesimo resistere all'energia	V	S	M	-	-	-	D	114
4	Trasmutazione	Resistenza fisica incrollabile	Bonus di +4 contro debolezza o stanchezza, bonus di resistenza fisica	V	S	-	-	-	-	DdF	93
4	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
4	Evocazione	Rifugio astrale	Mentre si trova sul Piano Astrale, l'incantatore apre un portale per un semipiano dove si può guarire naturalmente	V	S	M	-	-	-	AP	102
4	Trasmutazione	Rimuovi affaticamento	Rimuove gli effetti dell'affaticamento come se fossero passate 8 ore di riposo	-	S	-	-	-	-	LdIE	106
4	Abiurazione	Ripristino di massa	Come ripristino, ma più bersagli	V	S	-	-	FD	-	PS	177
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283
4	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
4	Necromanzia	Sangue del martire	L'incantatore guarisce un bersaglio a distanza e subisce un ammontare analogo di danni	V	S	-	-	-	-	LdIE	107
4	Evocazione	Scambio planare inferiore	Scambia posto con una delle quattro creature planari inferiori (a scelta)	V	S	-	-	FD	-	AP	103
4	Invocazione	Scarica d'ombra	Elimina portali o accessi tra il Piano d'ombra e il piano dell'incantatore, impedisce l'uso di incantesimi della trama d'ombra e infligge danni	V	S	M	-	-	-	MdP	38
4	Evocazione	Scarica eterea	Un ciclone spazza via le creature che si trovano sul piano etereo	V	S	M	-	-	-	MdP	38
4	Trasmutazione	Scolpire metallo	Ricrea oggetti in metallo nel modo desiderato dall'incantatore o infligge 1d6 danni alle armature o 1d6 danni ogni due livelli contro scudi	V	S	M	-	FD	-	RdF	191
4	Abiurazione	Scudo energizzato	Come scudo energizzato minore ma la resistenza all'energia è pari a 10 e il danno inflitto è 2d6	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	26
4	Necromanzia	Sguardo malvagio	L'incantatore paralizza una creatura con il suo sguardo	V	S	-	-	FD	-	AP	104
4	Trasmutazione	Sostentare	I soggetti non hanno bisogno di mangiare o di bere per 6 ore per livello	V	S	M	-	-	-	LdIE	108
4	Ammaliamento	Spada della coscienza	Una creatura malvagia confessa i crimini commessi e subisce danni alla Saggezza	V	-	-	-	FD	-	LdIE	109
4	Divinazione	Status superiore	Funziona come status, ma può lanciare alcuni incantesimi attraverso il legame	V	S	-	-	FD	-	LdIE	109
4	Invocazione	Stelle di Arvandor	Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna	V	S	-	-	-	-	LdIE	109
4	Invocazione	Tempesta divina	Crea una barriera rotante di armi che causa 1d6 danni, + 2 danni per livello (max +20) e fornisce metà copertura (+4 CA)	V	S	-	F	-	-	DdF	96

4	Trasmutazione	Tentacoli estesi	Aumenta di +1,5 m la portata dell'attacco con i tentacoli	V	-	M	-	-	-	SS	72
4	Abiurazione	Tolleranza planare	Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi	V	-	-	-	-	-	AP	106
4	Abiurazione	Trappola di zanne	Crea una trappola che scatta su determinate condizioni	V	S	M	-	FD	-	RdS	158
4	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	FD	-	MdG	306
4	Abiurazione	Veleno psichico	Avvelena coloro che lanciano incantesimi di divinazione o di influenza mentale su un oggetto, una creatura o un'area	V	S	M	-	FD	-	LdFT	110
4	Invocazione	Vortice di energia	Esplosione di energia centrata su incantatore danneggia creature vicine	V	S	-	-	-	-	PS	189
4	Trasmutazione	Vulnerabilità agli incantesimi	Riduce la resistenza agli incantesimi del soggetto di 1 per livello dell'incantatore (riduzione max 15)	V	S	-	-	-	-	AP	106
5	Trasmutazione	[BANE] Battaglia altalenante	I bersagli ricevono penalità all'attacco e l'incantatore ottiene un'azione parziale ogni round	V	S	-	-	FD	-	GGF	104
5	Trasmutazione	[CYRIC] Occhi di teschio	Come sguardo penetrante ma l'incantatore può scegliere se attaccare con charme o confusione	V	S	-	-	-	-	GGF	114
5	Abiurazione	[LATHANDER] Scudo di Lathander	La creatura toccata acquisisce riduzione del danno 15/- per 1 round	V	S	-	-	-	-	GGF	118
5	Trasmutazione	[MYSTRA] Filatterio magico	Una pergamena si attiva sull'incantatore se vengono soddisfatte le condizioni di attivazione fissate	V	S	-	-	FD	-	GGF	108
5	Evocazione	[NATURA] Albero della guarigione	L'incantatore entra in un albero che lo nutre e lo guarisce	V	S	-	-	FD	-	GGF	101
5	Invocazione	[NATURA] Interdizione al fuoco	Funziona come estinguere fuoco, ma sopprime anche eventuali effetti di fuoco magico nell'area influenzata	V	S	-	-	FD	-	GGF	111
5	Abiurazione	[SELUNE] Ragnatela lunare	Crea uno scudo lucente che conferisce un bonus di +8 alla CA e un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi, più eludere migliorato	V	S	-	-	FD	-	GGF	117
5	Invocazione	[SELUNE] Sentiero lunare	Conferisce santuario a 1 creatura per livello	V	S	M	-	FD	-	FR	74
5	Trasmutazione	Agilità divina	Il soggetto guadagna un bonus ai tiri salvezza sui Riflessi, Des 18 e Attacco rapido	V	S	-	-	-	-	PS	150
5	Necromanzia	Anima caduta	Marchia il bersaglio con un simbolo del male, incoraggia il soggetto a compiere azioni malvagie che riceve ogni volta +4 alla For, alla Cos e al Car per 1 ora	-	-	-	-	-	-	DeD 8	17
5	Trasmutazione	Arma distruttiva	Un'arma da mischia distrugge i non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	205
5	Abiurazione	Aura di elusione	Tutte le creature entro 3 m ottengono la capacità di eludere contro le armi a soffio	V	S	M	-	FD	-	D	110
5	Abiurazione	Blocco telepatico	Blocca tutte le comunicazioni telepatiche nel raggio di 24 m	-	S	-	-	-	-	LdIE	93
5	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	-	MdG	215
5	Ammaliamento	Comando superiore	Come comando, ma influenza un soggetto per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	215
5	Divinazione	Comunione	Una divinità risponde con un sì o un no a una domanda per livello	V	S	M	-	FD	PE	MdG	216
5	Divinazione	Comunione con la terra	Il personaggio acquisisce una conoscenza istantanea del terreno, minerali, acqua, persone, popolazione animale, creature scavatrici ecc.	V	S	-	-	-	-	RdF	189
5	Necromanzia	Contagio di massa	Infetta i soggetti in un'area con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	RdF	189
5	Trasmutazione	Convertire bacchetta	Trasforma una bacchetta magica in una bacchetta di guarigione (dura 1 minuto per livello)	V	S	-	-	-	-	LdIE	94
5	Invocazione	Corona di fiamma	Un'aura brucia gli esterni, i non morti e i folletti malvagi infliggendo 2d6 danni per round	V	-	-	-	-	-	LdIE	94
5	Trasmutazione	Cuore d'orso	Un alleato per livello ottiene +4 alla For e +1d4 per livello pf	V	S	M	-	-	-	DdF	88
5	Evocazione	Cura ferite leggere di massa	Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
5	Abiurazione	Dissolvi il bene	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
5	Abiurazione	Dissolvi il caos	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
5	Abiurazione	Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
5	Abiurazione	Dissolvi la legge	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
5	Necromanzia	Distruggere viventi	Un attacco di contatto uccide il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
5	Necromanzia	Erosione dell'anima	Con un colpo di contatto in mischia infligge 2d6 danni temporanei al Car	V	S	M	-	-	-	IE	49

			e 1d6 di danni alla Sag, e dopo 1 min altri 1d6 di danni al Car								
5	Abiurazione	Espiazione	Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto	V	S	M	F	FD	PE	MdG	229
5	Necromanzia	Esplosione necrotica	Il soggetto con la ciste muore, e la ciste inizia a muoversi autonomamente	V	S	-	F	-	-	LM	65
5	Necromanzia	Estrarre dono	Estrae l'essenza da un demone consenziente o intrappolato per conferire al soggetto un potenziamento duraturo	V	S	M	-	-	PE	OdA	93
5	Evocazione	Evoca eladrin Bralani	Evoca un eladrin bralani che esegue icomandi dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	AP	96
5	Evocazione	Evoca mostri 5	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
5	Evocazione	Evoca non morti 5	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
5	Illusione	Falso inviare	Funziona come inviare, ma l'incantatore imita qualcun altro	V	S	M	-	FD	-	LdFT	92
5	Evocazione	Fiotto lavico	Un onda di lava colpisce l'area indicata causando 1d4 danni per livello	V	S	-	F	FD	-	RdS	156
5	Invocazione	Fulgore ardente	Sfera di luce acceca creature, infligge 2d6 danni da fuoco in propagazione con raggio di 15 m	V	S	M	-	-	-	PA	108
5	Invocazione	Fuoco di pietra	La pietra naturale prende fuoco, infliggendo danni da fuoco alle creature vicine	V	S	-	-	FD	-	Sud	47
5	Necromanzia	Fuoco macabro	Consuma un cadavere o una creatura non morta	V	S	-	-	-	-	LdFT	94
5	Evocazione	Gemme dell'interdizione	Crea alcune gemme che racchiudono energia curativa che circondano il bersaglio e sprigionano il loro potere curativo a comando	V	S	M	-	-	-	LdIE	98
5	Trasmutazione	Giusto potere	La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento	V	S	-	-	FD	-	MdG	239
5	Divinazione	Guardiano sacro	L'incantatore conosce lo status del soggetto e può teletrasportarsi da lui o scrutarlo senza errore	V	S	-	-	-	-	LdIE	100
5	Evocazione	Guarigione energetica	Il bersaglio è immune a un tipo di energia e guarisce il 10% del danno da energia che sarebbe stato inferto	V	S	-	-	FD	-	LdIE	101
5	Necromanzia	Inaridire	Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale	V	S	-	-	FD	-	MdG	90
5	Necromanzia	Infliggi ferite leggere di massa	Infligge 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	246
5	Invocazione	Luce solare	Incanala la luce in un oggetto che emette luce solare per 18 m	V	S	-	-	-	-	D&D19	28
5	Trasmutazione	Marcia facile	Aumenta la velocità delle creature che effetutano movimento locale	V	S	-	-	FD	-	DeD13	52
5	Trasmutazione	Martello della terra	I danni dell'arma diventano contundenti e supera la riduzione del danno come se fosse di adamantio	V	-	-	-	-	-	RP	164
5	Ammaliamento	Moralità annientata	Il soggetto diventa malvagio	V	S	M	-	FD	-	SdFO	212
5	Trasmutazione	Morsa al cuore	Il soggetto muore entro 1d3 round o subisce 3d6 danni +1 danno per livello	V	S	-	-	-	-	LdFT	99
5	Abiurazione	Muro di dissolvi magie	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
5	Evocazione	Muro di pietra	Crea un muro di pietra ce può essere plasmato	V	S	M	-	FD	-	MdG	260
5	Invocazione	Nastri	Attacco di contatto a distanza che infligge 5d10 danni, +1 nastro per ogni 3 livelli (massimo 4)	V	S	M	-	-	-	Sud	48
5	Necromanzia	Nova incorporea	Distrugge i non morti incorporei	V	S	-	-	-	-	LM	67
5	Evocazione	Oscurità strisciante	Una nube di tentacoli fornisce occultamento, bonus alle abilità e varie difese	V	S	-	-	FD	-	SS	69
5	Invocazione	Patto di prestanza	Bersaglio ottiene bonus di combattimento automaticamente quando ridotto a metà dei punti ferita o meno	V	S	-	-	FD	PE	RD	166
5	Invocazione	Patto di prestanza	Incantatore ottiene automaticamente bonus di combattimento quando ridotto a metà punti ferita o meno	V	S	-	-	FD	PE	PS	172
5	Evocazione	Piaga degli insetti	Sciami di locuste attaccano le creature	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
5	Invocazione	Profanare	Rende una locazione sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	273
5	Invocazione	Ragnatela danzante	Filamenti di energia infliggono 1d6 danni non letali per livello e intralciano le creature malvagie per 1d6 round	V	S	M	-	FD	-	LdIE	105
5	Abiurazione	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278

5	Trasmutazione	Resistenza risonante	Gli avversari devono superare la resistenza agli incantesimi per due volte contro l'incantatore	V	-	-	-	-	-	LdFT	106
5	Abiurazione	Resistenza superiore	Il soggetto ottiene +6 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
5	Evocazione	Rianimare morti	Riporta in vita un soggetto che è morto da 1 giorno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	280
5	Evocazione	Richiamare zelekhut	Uno zelekhut aiuta l'incantatore nel dar la caccia a un fuggitivo	V	S	-	-	FD	PE	AP	101
5	Evocazione	Rigenera ferite gravi	Un soggetto rigenera pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	95
5	Evocazione	Rigenerazione mostruosa	Conferisce la capacità di rigenerazione per 1 round ogni 2 livelli	V	S	-	-	-	-	MdF	120
5	Ammaliamento	Risata di Chaav	Le creature buone ottengono +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura, più un numero di pf pari a 1d8+1 per livello (fino a un massimo di +20). Le creature malvagie subiscono -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura	V	-	-	-	-	-	LdIE	106
5	Invocazione	Santificare	Consacra una locazione	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
5	Trasmutazione	Scolpire pietra superiore	Scolpisce 270 dm3 + 270 dm3 per livello di pietra in una forma qualsiasi	V	S	M	-	FD	-	SdF	62
5	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
5	Abiurazione	Serratura dimensionale	Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	290
5	Necromanzia	Sguardo opalescente	Uccide le creature malvagie con uno sguardo, o le rende molto spaventate	V	S	-	-	FD	-	AP	104
5	Necromanzia	Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	292
5	Necromanzia	Simbolo di dolore	Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili	V	S	M	-	-	-	MdG	293
5	Ammaliamento	Simbolo di sonno	Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico	V	S	M	-	-	-	MdG	294
5	Invocazione	Soffio del drago	Il personaggio ottiene l'arma a soffio di un drago per 1 ora	V	S	M	-	FD	-	PS	180
5	Trasmutazione	Sovvertire essenza planare	Riduce riduzione del danno e RI del bersaglio	V	S	M	-	FD	-	PS	181
5	Necromanzia	Spasmo mortale	Il corpo dell'incantatore esplode al momento della morte	V	S	-	-	-	-	AP	105
5	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
5	Evocazione	Spostamento planare	Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano	V	S	-	F	-	-	MdG	297
5	Necromanzia	Traslazione infestante	Trasforma i non morti corporei e incorporei in presenza infestanti	V	S	M	-	-	-	LM	72
5	Evocazione	Vigore superiore	Come vigore inferiore, ma 4 pf per round	V	S	-	-	-	-	PS	187
5	Divinazione	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	V	S	M	-	-	-	MdG	308
5	Trasmutazione	Vista cieca migliorata	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 18 m per 1 minuto per livello	V	S	-	-	-	-	SS	72
5	Trasmutazione	Vulnerabilità	Diminuisce la riduzione del danno di un avversario	V	S	-	-	-	-	D	116
6	Evocazione	[BANE] Camminare nella pietra	Collega due pietre che consentono il teletrasporto	V	S	M	-	-	-	GGF	104
6	Trasmutazione	[BANE] Camminare nella pietra	Due aree congiunte permettono molteplici teletrasporti	V	S	M	-	-	-	MdF	86
6	Illusione	[GOND] Macchina fantastica	Crea una costruzione meccanica che esegue i compiti assegnati e può combattere	V	S	-	-	FD	-	FR	71
6	Abiurazione	[MYSTRA] Mantello di incantesimi	Funziona come immunità agli incantesimi, ma gli incantesimi negati attivano sul bersaglio un incantesimo utile	V	S	-	-	-	-	GGF	112
6	Trasmutazione	[MYSTRA] Qualsiasi incantesimo superiore	Lancia un qualsiasi incantesimo a disposizione del mago fino al 5° livello	V	S	M	F	FD	PE	FR	73
6	Invocazione	[TYR] Spada e martello superiore	Funziona come Spada e martello, ma ogni arma beneficia di +2 ai tiri per colpire e del talento Critico migliorato	V	S	-	-	FD	-	GGF	119
6	Evocazione	Alleato planare	Come alleato planare inferiore, ma fino a 12 DV	V	S	-	-	FD	PE	MdG	201
6	Trasmutazione	Animare oggetti	Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	204
6	Evocazione	Arcobaleno	Crea un arco lungo le cui frecce possiedono molteplici proprietà	V	S	-	-	FD	-	DeD15	25
6	Abiurazione	Aureola di vendetta	Qualsiasi creatura che uccida il soggetto dell'incantesimo subisce danni pari a 1d6 per livello	V	S	-	-	FD	-	LdIE	92
6	Evocazione	Banchetto degli eroi	Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento	V	S	-	-	FD	-	MdG	207
6	Necromanzia	Banchetto del barghest	Distrugge il cadavere del bersaglio, e previene potenzialmente il suo ritorno in vita	V	S	M	-	-	-	AP	94
6	Invocazione	Barriera di lame	Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	207
6	Necromanzia	Cadavere sicuro	Intrappola un cadavere all'interno di un simbolo sacro	V	S	-	-	FD	-	LdIE	93

6	Trasmutazione	Camminare nel vento	L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente	V	S	-	-	FD	-	MdG	211
6	Abiurazione	Catturare viaggiatore astrale	Cattura una creatura astrale e la tiene immobile	V	S	-	-	-	-	LdFT	89
6	Evocazione	Cerchio vigoroso	Come vigore inferiore di massa, ma 3 pf per round (max 40 round)	V	S	-	-	-	-	PS	156
6	Evocazione	Cometa cadente	Cometa cade sui nemici, danneggiandoli e mettendoli proni	V	S	-	-	FD	-	PS	157
6	Invocazione	Corona di lucentezza	Una luce sacra acceca o abbaglia gli avversari, respinge le creature sensibili alla luce e danneggia i non morti	V	S	M	-	-	-	LdIE	95
6	Abiurazione	Corpo di pietra	Il corpo dell'incantatore diventa pietra vivente	V	S	M	-	-	-	GGF	106
6	Ammaliamento	Costrizione/Cerca	Come costrizione inferiore, ma influenza qualsiasi creatura	V	-	-	-	-	-	MdG	220
6	Necromanzia	Creare non morti	Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg	V	S	M	-	-	-	MdG	220
6	Evocazione	Cura ferite moderate di massa	Cura 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Necromanzia	Eruzione necrotica	Il soggetto con la ciste muore, coloro che sono vicini subiscono danni e rischiano di acquisire la ciste	V	S	-	F	-	-	LM	64
6	Abiurazione	Esilio	Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari	V	S	-	F	-	-	MdG	229
6	Evocazione	Evoca demone babau	Evoca un demone babau che esegue i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	AP	95
6	Evocazione	Evoca mostri 6	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
6	Necromanzia	Ferire	Infligge 10 danni per livello al bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdG	234
6	Trasmutazione	Forza del toro di massa	Come For del toro, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
6	Abiurazione	Glifo di interdizione superiore	Come glifo di interdizione, ma fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° livello	V	S	M	-	-	-	MdG	239
6	Evocazione	Guarigione	Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali	V	S	-	-	-	-	MdG	240
6	Abiurazione	Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	V	S	-	-	FD	-	MdG	241
6	Abiurazione	Immunità energetica	Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	-	-	PA	111
6	Necromanzia	Infliggi ferite moderate di massa	Infligge 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	246
6	Necromanzia	Legame cadaverico	Ossa e carne di una creatura vanno a proteggere l'incantatore che riceve RI Necromanzia 10 + livello incantatore e divide i danni a metà con il cadavere	-	-	-	-	-	-	DeD 8	25
6	Abiurazione	Manifestazione di massa	Tutte le creature e gli oggetti non custoditi che si trovano su un piano adiacenti vengono evocati su quello dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdP	36
6	Trasmutazione	Manto dell'anima gelida	Crea un corno di forza che può essere scagliato con un tiro a distanza e che causa 3d6 danni da for	V	S	M	-	-	PE	NeG	3
6	Trasmutazione	Metamorfosi di pietra superiore	Cambia 270 dm3 + 270 dm3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra	V	S	M	-	FD	-	SdF	58
6	Evocazione	Mille aghi	Il soggetto subisce 2d6 danni e una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	98
6	Necromanzia	Non morto a morto	Distrugge 1d4 DV per livello di non morti, (max 20d4)	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
6	Evocazione	Nube dell'achaierai	Una nube che infligge 2d6 danni più confusione	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
6	Evocazione	Parola del ritiro	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato	V	-	-	-	-	-	MdG	268
6	Invocazione	Patto dello zelota	Incantatore ottiene automaticamente bonus di combattimento quando attacca qualcuno di allineamento opposto	V	S	-	-	FD	PE	PS	173
6	Abiurazione	Proibizione	Blocca i viaggi planari. Infligge danni alle creature di un altro allineamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	273
6	Trasmutazione	Rapidità immonda	La capacità dell'incantatore di teletrasportarsi senza errore diventa rapida	V	S	-	-	-	-	LdFT	105
6	Trasmutazione	Resistenza dell'orso di massa	Come resistenza dell'orso, ma influenza un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
6	Evocazione	Rianimare esterno	Riporta in vita un esterno morto, come con il rianimare morti	V	S	M	-	FD	-	MdP	37
6	Evocazione	Richiamare servitori fedeli	Evoca 1d4 arconti lanterna, coure eladrin o musteval guardinal	V	S	-	-	-	-	LdIE	105
6	Abiurazione	Rifiuto	Creature all'interno del cono non possono avvicinarsi all'incantatore	V	S	-	F	FD	-	SS	70
6	Evocazione	Rigenera ferite critiche	Un soggetto rigenera pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	95
6	Necromanzia	Risvegliare non morti	Creature non morte prive di intelletto ottengono Int	V	S	M	-	-	PE	LM	70

6	Trasmutazione	Saggezza del gufo di massa	Come Sag del gufo, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
6	Abiurazione	Sangue celestiale	Conferisce resistenza all'energia +4 ai TS contro il veleno e una riduzione del danno 10/male	V	S	M	-	-	-	LdIE	107
6	Evocazione	Scambio planare	Scambia posto con una delle tre creature planari (a scelta)	V	S	-	-	FD	-	AP	102
6	Evocazione	Scettro solare	Uno scettro di luce funga da arma da mischia dotata delle capacità speciali assiomatica, colpo infuocato e distruzione	V	S	-	-	FD	-	IPdF	33
6	Divinazione	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	V	S	-	F	-	-	MdG	287
6	Abiurazione	Sigilla portale	Sigilla permanentemente un portale	V	S	M	-	-	-	FR	74
6	Necromanzia	Simbolo di paura	Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico	V	S	M	-	-	-	MdG	294
6	Ammaliamento	Simbolo di persuasione	Runa che rende le creature vicine soggette a charme	V	S	M	-	-	-	MdG	294
6	Trasmutazione	Sopprimere glifo	L'incantatore si accorge delle trappole con scritta magica senza attivarle	V	S	-	-	-	-	MdF	125
6	Trasmutazione	Splendore dell'aquila di massa	Come splendore dell'aquila, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	297
6	Trasmutazione	Spostamento rapido	L'incantatore può usare la sua capacità magica di teletrasporto o teletrasporto superiore come azione gratuita 1 volta per round per livello	V	S	-	-	-	-	LdIE	109
6	Trasmutazione	Tocco adamantino	L'arma acquisisce le capacità di un'arma in adamantio	V	S	-	-	-	-	LdIE	111
6	Abiurazione	Trappola fantasma	Le creature incorporee diventano corporee	V	S	-	-	-	-	LM	72
6	Trasmutazione	Triade magnificata di Azuth	Lancia per tre volte un incantesimo preparato	V	S	-	-	-	-	MdF	129
6	Invocazione	Visione infuocata	Due raggi oculari infliggono 4d6 danni da fuoco ciascuno per 1 round per livello	V	S	-	-	FD	-	Sud	51
6	Trasmutazione	Volto della divinità	Come volto della divinità inferiore, ma incantatore diventa celestiale o immondo	V	S	-	-	FD	-	PS	188
6	Invocazione	Vortice di zanne	Crea una barriera di mandibole che mordono	V	S	-	-	-	-	RdS	158
7	Necromanzia	[BANE] Non morte dopo la morte	Il bersaglio perde 2 punti di Cos e quando muore acquista in cambio l'archetipo di progenie criptica	V	S	M	-	-	-	GGF	114
7	Illusione	[CYRIC] Tripla maschera	Crea tre duplicati immateriali che possono essere comandati e da cui si possono lanciare incantesimi	V	S	-	-	FD	-	GGF	121
7	Abiurazione	[LATHANDER] Scudo di Lathander superiore	Funziona come Scudo di Lathander, con la differenza che conferisce riduzione del danno 20/-, immunità all'energia negativa e al risucchio di energia, resistenza all'acido 10, freddo 10, elettricità 10, fuoco 10 e suono 10	V	S	-	-	-	-	GGF	118
7	Abiurazione	[MYSTRA] Stella sacra	Crea una stella lucente che riflette 1d6+3 livelli di incantesimo come riflettere incantesimo, conferisce un bonus di circostanza +10 alla CA o scaglia una folgore di energia che infligge 1d6 danni per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	GGF	119
7	Abiurazione	Bastione del bene	Funziona come globo di invulnerabilità inferiore e un cerchio magico contro il male di forza doppia	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
7	Invocazione	Blasfemia	Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi	V	-	-	-	-	-	MdG	208
7	Abiurazione	Bolla planare	Crea intorno alla creatura bersaglio una bvolla che emula l'ambiente planare nativo del bersaglio	V	S	M	-	FD	-	AP	94
7	Necromanzia	Campo debilitante superiore	Sottrae vita da tutte le creature in un raggio di 3 m per livello con 9 o meno punti ferita che falliscono il tiro salvezza	V	S	-	-	-	-	LM	63
7	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
7	Evocazione	Cura ferite gravi di massa	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +35) per molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
7	Invocazione	Dettame	Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non legali	V	-	-	-	-	-	MdG	224
7	Necromanzia	Distruzione	Uccide il soggetto e ne distrugge i resti	V	S	-	F	-	-	MdG	227
7	Necromanzia	Drago della morte	L'incantatore acquisisce armatura naturale +4, bonus di deviazione +4 alla CA e attacchi naturali	V	S	-	-	FD	-	D	111
7	Evocazione	Evoca mostri 7	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
7	Evocazione	Fato propizio	Il bersaglio riceve immediatamente un incantesimo guarire se viene ucciso dal danno	V	S	-	-	-	-	MdF	95
7	Ammaliamento	Giusta ira dei fedeli	Come aiuto entro 9 m, i seguaci della divinità sono avvantaggiati	V	S	-	-	FD	-	PS	164

7	Invocazione	Giusta punizione	Ingligge danni pari a 1d6 per livello (1d8 per livello contro i non morti malvagi) entro 6 m e acceca gli avversari malvagi per 1d4 round	V	S	-	-	-	-	LdIE	100
7	Necromanzia	Giusto sguardo	L'attacco con lo sguardo dell'incantatore uccide le creature malvagie con meno di 5 DV e incute paura nelle altre	V	S	-	-	-	-	LdIE	100
7	Necromanzia	Imprigionare l'anima	Intrappola l'anima in un piccolo oggetto, e la vittima subisce 1d4 danni alla Cos al giorno	V	S	M	F	-	-	LdFT	95
7	Necromanzia	Infliggi ferite gravi di massa	Infligge 3d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	246
7	Invocazione	Influenza perversa	Infligge 1d8 danni per livello nel raggio di 6 m e stordisce gli avversari per 1d4 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	95
7	Necromanzia	Maschera da non morto	Il tipo del soggetto cambia in non morto	V	S	M	-	-	-	SS	67
7	Divinazione	Nitidezza immonda	Conferisce all'incantatore scurovisione entro 18 m e gli consente di vedere nell'oscurità magica, di vedere invisibilità entro 18 m e di usare infividuazione del bene	V	S	-	-	-	-	OdA	94
7	Divinazione	Nitidezza immonda	L'incantatore è in grado di vedere nell'oscurità magica, di vedere le cose invisibili entro 18 m e di individuare il bene	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
7	Evocazione	Onda di fanghiglia	Crea una propagazione di ganghiglia verde del raggio di 4,5 m	V	S	M	-	-	-	OdA	94
7	Necromanzia	Ossessione necrotica	Controlla permanentemente il soggetto con la ciste	V	S	-	F	-	-	LM	68
7	Necromanzia	Palmo avvizzente	Attacco di contatto infligge 1 danno For più 1 danno Cos per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	PA	117
7	Invocazione	Parola del caos	Uccide, rende confusi, stordisce o assorda i soggetti non caotici	V	-	-	-	-	-	MdG	267
7	Invocazione	Parola sacra	Uccide, rende confusi, stordisce o assorda i soggetti non buoni	V	-	-	-	-	-	MdG	268
7	Evocazione	Patto di rinnovamento	Creatura è automaticamente curata se avverse condizioni la influenzano	V	S	-	-	FD	PE	PS	172
7	Abiurazione	Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	278
7	Abiurazione	Resistenza agli incantesimi di massa	Come resistenza agli incantesimi, ma più bersagli	V	S	-	-	FD	-	PS	176
7	Evocazione	Resurrezione	Fa sorgere interamente il soggetto morto	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
7	Evocazione	Richiamare kolyarut	Un kolyarut aiuta l'incantatore nel punire un fedifrago	V	S	-	-	FD	PE	AP	101
7	Necromanzia	Riflusso di energia	Conferisce al soggetto un livello negativo per round per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	LM	69
7	Evocazione	Rifugio	Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	281
7	Evocazione	Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35)	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
7	Evocazione	Ristorare superiore	Come ristorare, ma ripristina tutti i livelli e i punteggi di caratteristica	V	S	-	-	-	PE	MdG	283
7	Trasmutazione	Scagliare maledizione superiore	Come scagliare maledizione, ma penalità più gravi	V	S	-	-	-	-	RD	167
7	Trasmutazione	Scagliare maledizione superiore	Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione	V	S	-	-	-	-	PS	178
7	Necromanzia	Scintilla di vita	La creatura non morta perde le sue immunità	V	S	-	-	-	-	LM	70
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
7	Abiurazione	Scudo degli arconti	Uno scudo protettivo dissipa gli attacchi magici a bersaglio e conferisce un bonus di +4 ai TS contro gli effetti e le aree magiche	V	-	-	-	-	-	LdIE	108
7	Abiurazione	Scudo incantato di Azuth	I soggetti acquistano RI +12, +1 per livello	V	S	-	-	FD	-	MdF	123
7	Trasmutazione	Servitore minore	Oggetto animato esegue gli ordini dell'incantatore	V	S	M	-	-	PE	SS	72
7	Necromanzia	Simbolo di debolezza	Runa che indebolisce le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	293
7	Ammaliamento	Simbolo di stordimento	Runa che stordisce le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	295
7	Evocazione	Spostamento planare superiore	Spostamento planare accurato verso la destinazione desiderata	V	S	-	F	-	-	AP	105
7	Trasmutazione	Tomba di luce	Intrappola e danneggia le creature extraplanari malvagie	V	S	M	-	-	-	LdIE	111
7	Trasmutazione	Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	303
7	Trasmutazione	Trappola di pietra	Un blocco di pietra diventa invisibile, fluttua nell'aria e cade quando si verificano le condizioni stabilite	V	S	M	-	FD	-	Sud	50
7	Invocazione	Tromba del paradiso	Uno squillo musicale paralizza gli avversari	-	S	-	F	-	-	LdIE	111

7	Trasmutazione	Vincolo immondo Nar	Conferisce a un soggetto l'archetipo di mezzo-immondo	V	S	M	-	FD	PE	IPdF	35
8	Trasmutazione	Abbracciare il caos oscuro	Scambia uno dei talenti del bersaglio con un talento da erede Abissale	V	S	-	-	-	PE	OdA	90
8	Evocazione	Alleato planare superiore	Come alleato planare inferiore, ma fino a 18 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
8	Abiurazione	Aura sacra	Bonus +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male	V	S	-	F	-	-	MdG	206
8	Abiurazione	Aura sacrilega	Bonus +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene	V	S	-	F	-	-	MdG	207
8	Abiurazione	Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	211
8	Ammaliamento	Catena di caos	Crea un'epidemia di demenza trasmessa per contatto	V	S	-	-	-	-	DdF	87
8	Trasmutazione	Contaminare	Una vasta massa d'acqua diventa velenosa	V	S	M	-	-	-	SdFO	210
8	Necromanzia	Creare non morti superiori	Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori	V	S	M	-	-	-	MdG	220
8	Trasmutazione	Creatura assiomatica	Trasforma una creatura in creatura assiomatica	V	S	M	-	-	PE	LdIE	95
8	Evocazione	Cura ferite critiche di massa	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
8	Evocazione	Evoca mostri 8	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
8	Evocazione	Feroce orgoglio delle Terre Bestiali	Evoca leoni celestiali e leoni crudeli celestiali che eseguono i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	97
8	Trasmutazione	Frenesia abissale	Il bersaglio regredisce in una versione brutale e demoniaca di se stesso	V	S	-	-	FD	-	OdA	93
8	Necromanzia	Generale dei non morti	Incrementa il massimo dei DV di non morti controllati portandoli a cinque volte il livello dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	GGF	110
8	Necromanzia	Giudizio finale	Le creature malvagie vengono uccise sul colpo e inviate sui Piani Inferiori	V	-	-	-	-	-	LdIE	99
8	Abiurazione	Immunità agli incantesimi superiore	Come immunità agli incantesimi ma fino a incantesimi di 8° livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
8	Necromanzia	Infliggi ferite critiche di massa	Infligge 4d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	246
8	Necromanzia	Interdizione alla morte di massa	Come interdizione alla morta ma con più bersagli	V	S	-	-	FD	-	LM	67
8	Trasmutazione	Lama luminosa	Arma o proiettili emettono luce, ignorano armatura	V	-	-	-	-	-	PA	113
8	Abiurazione	Mantello del caos	Bonus +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge	V	S	-	F	-	-	MdG	256
8	Abiurazione	Muro di dissolvi magie superiore	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie superiore con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
8	Trasmutazione	Nascita di un bodak	Trasforma un soggetto consenziente in un bodak	V	S	-	F	-	-	LdFT	100
8	Necromanzia	Patto della morte	Malus di -2 alla Cos in cambio degli effetti di parola del ritiro, rianimare morti e guarigione	V	S	M	-	FD	PE	PS	172
8	Necromanzia	Pestilenza	Il soggetto contrae una malattia, come anche tutti coloro che lo toccano	V	S	-	-	-	-	LdFT	103
8	Evocazione	Piaga dei ragni	Evoca ragni mostruosi Enormi per combattere al fianco dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	SS	69
8	Necromanzia	Potenziamento necrotico	Attinge vigore da una ciste	V	S	-	F	-	-	LM	69
8	Ammaliamento	Propagazione di cordialità	Calma le creature ostili in un raggio di 3 m per livello	V	S	M	-	-	-	LdIE	105
8	Divinazione	Ragno mentale	Origlia i pensieri di altre creature fino a un numero di otto	V	S	M	-	FD	-	PS	175
8	Divinazione	Ragno mentale	Origlia ai pensieri di un massimo di otto creature	V	S	M	-	FD	-	SdFO	213
8	Abiurazione	Respingere il caos oscuro	Scambia uno dei talenti da erede Abissale del bersaglio con un talento di altro tipo	V	S	-	-	-	PE	OdA	95
8	Evocazione	Ristorare di massa	Come ristorare ma con più bersagli	V	S	M	-	-	-	LM	70
8	Divinazione	Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
8	Evocazione	Scambio planare superiore	Spostamente planare accurato verso la destinazione desiderata	V	S	-	-	FD	-	AP	103
8	Abiurazione	Scudo della legge	Bonus +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos	V	S	-	F	-	-	MdG	289
8	Necromanzia	Sguardo del bodak	Il personaggio uccide una creatura, che si trasforma in un bodak 24 ore dopo	V	S	-	-	FD	-	AP	104
8	Ammaliamento	Simbolo di demenza	Runa che rende dementi le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	293
8	Necromanzia	Simbolo di morte	Runa che uccide le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	294
8	Necromanzia	Simbolo, Simbolo di morte di Bane	Funziona come un simbolo di morte, più 1d12 danni da freddo e un effetto di devastazione	V	S	M	-	FD	-	MdF	125
8	Ammaliamento	Simbolo, Simbolo di perdita di incantesimi	Gli incantatori nell'area perdono gli incantesimi di livello più alto	V	S	M	-	FD	-	MdF	125
8	Invocazione	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	300

8	Trasmutazione	Tempesta furiosa	Volare, muro di vento, protezione dai forti venti ed effettuare attacchi elettrici	V	S	-	-	FD	-	PS	183
8	Invocazione	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra	V	S	-	-	FD	-	MdG	301
8	Necromanzia	Velo della non morte	L'incantatore ottiene i tratti dei non morti	V	S	M	-	-	-	LM	72
9	Abiurazione	[LATHANDER] Eterno nemico della non morte	I bersagli ricevono protezione dall'energia negativa e immunità alla maggior parte degli attacchi speciali dei non morti	V	S	-	-	FD	-	GGF	107
9	Evocazione	Cacciatori dell'Ade	Evoca un paio di mastini immondi che eseguono i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	94
9	Trasmutazione	Desolazione	Uccide i vegetali e danneggia gli oggetti entro un raggio di 20 metri per livello	V	S	M	-	-	-	SdFO	210
9	Trasmutazione	Eruzione	Provoca un eruzione di lava che causa 10 danni x liv	V	S	-	-	FD	-	RdS	155
9	Evocazione	Esercito abissale	Evoca dei demoni che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	95
9	Abiurazione	Euforia sublime	I bersagli diventano immuni al dolore e agli effetti di influenza mentale e subiscono metà danni dagli attacchi in mischia e a distanza	V	S	-	-	FD	-	LdIE	96
9	Evocazione	Evoca monolito elementale	Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore	V	S	M	-	FD	-	PA	105
9	Evocazione	Evoca mostri 9	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
9	Invocazione	Fato dei mannari	1d4 creature contraggono la licantropia	V	S	M	-	-	-	LdFT	92
9	Ammaliamento	Fine delle sofferenze	Qualsiasi attacco effettuato entro 24 m dall'incantatore fa sì che l'aggressore subisca danni letali o non letali pari a 1d6 per livello dell'incantatore (max 20d6)	V	S	-	-	FD	-	LdIE	97
9	Trasmutazione	Forma eterea	Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni	V	S	-	-	-	-	MdG	236
9	Abiurazione	Glifo dell'interdizione antico	Come glifo dell'interdizione ma infligge 1d8 per livello fino a un massimo di 30d8	V	S	M	-	-	-	SdF	21
9	Evocazione	Guarigione di massa	Come guarigione, ma su più soggetti	V	S	-	-	-	-	MdG	240
9	Invocazione	Implosione	Uccide una creatura per round	V	S	-	-	-	-	MdG	242
9	Trasmutazione	Incarnare costrutti	Trasforma costrutto in creatura vivente	V	S	M	-	-	PE	SS	67
9	Necromanzia	Legare anima	Intrappola un'anima appena morta per impedirne la resurrezione	V	S	-	F	-	-	MdG	252
9	Invocazione	Miracolo	Richiede l'intervento di una divinità	V	S	-	-	-	PE	MdG	257
9	Evocazione	Morte abietta	Creatura non morta ottiene archetipo immondo	V	S	M	-	FD	-	SS	68
9	Evocazione	Orda infernale	Evoca dei diavoli che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	100
9	Necromanzia	Piaga dei non morti	Anima orde di non morti	V	S	M	-	-	-	LM	68
9	Evocazione	Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	V	S	-	-	-	PE	MdG	271
9	Necromanzia	Proiezione astrale	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	V	S	M	-	-	-	MdG	274
9	Ammaliamento	Propagazione di ostilità	Le creature entro un raggio di 30 m per livello diventano ostili e selvagge	V	S	M	-	FD	-	LdFT	105
9	Evocazione	Resurrezione pura	Come resurrezione, ma non sono necessari i resti	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
9	Evocazione	Richiamare marut	Un marut aiuta il personaggio enl dare la caccia a un individuo che cerca di evitare la morte	V	S	-	-	FD	PE	AP	101
9	Necromanzia	Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi	V	S	-	-	-	-	MdG	283
9	Trasmutazione	Risvegliare costrutti	Costrutto ottiene intelligenza umana	V	S	M	-	-	PE	SS	70
9	Evocazione	Schiera celeste	Evoca degli arconti che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	103
9	Evocazione	Tempesta di vendetta	Tempesta di pioggia acida, fulmini a grandine	V	S	-	-	-	-	MdG	300
9	Necromanzia	Terminazione necrotica	Elimina permenentemente il soggetto con la ciste	V	S	-	F	-	PE	LM	71
9	Trasmutazione	Volto della divinità superiore	Come volto della divinità inferiore, ma incantatore diventa mezzo-celestiale o mezzo-immondo	V	S	-	-	FD	-	PS	188

Corruttore

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
1	Ammaliamento	Anatema	I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Arma profana	L'arma ottiene un bonus di +1 contro creature buone, e trasforma in automaticamente riusciti le minacce critiche contro bersagli buoni	-	-	-	-	-	-	DeD 8	17
1	Ammaliamento	Charme su persone	Rende una persona amichevole	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Necromanzia	Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Necromanzia	Maledire l'acqua	Rende l'acqua sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	254
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Abiurazione	Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	V	S	-	-	FD	-	MdG	285
2	Ammaliamento	Calmare emozioni	Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
2	Invocazione	Dissacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più forti i non morti	V	S	M	-	FD	-	MdG	225
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Illusione	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	MdG	293
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Necromanzia	Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni + 1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
3	Trasmutazione	Loquacità	Incantatore ottiene bonus di +30 alle prove di Raggirare, e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica	-	S	-	-	-	-	MdG	253
3	Abiurazione	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	264
3	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
4	Ammaliamento	Comando superiore	Come comando, ma influenza un soggetto per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	215
4	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Dissolvi il bene	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
4	Necromanzia	Infliggi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Invocazione	Profanare	Rende una locazione sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	273
4	Illusione	Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	V	S	-	-	-	-	MdG	295
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296

Costrittore di demoni Nar

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
4	Abiurazione	Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	V	S	-	-	-	No	MdG	203
4	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	No	MdG	213
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	No	MdG	216
4	Evocazione	Evoca mostri 4	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	No	MdG	233
4	Evocazione	Legame planare inferiore	Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito	V	S	-	-	-	No	MdG	251
4	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	FD	No	MdG	259
4	Necromanzia	Sangue bruciante di Beltyn	Infligge 1d8 danni da acido e 1d8 danni da fuoco per tanti round quanti sono i livelli dell'incantatore	V	S	M	-	-	No	IE	52
5	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	No	MdG	215
5	Abiurazione	Dissolvi il bene	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	No	MdG	226
5	Evocazione	Evoca mostri 5	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	No	MdG	233
5	Abiurazione	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello	V	S	-	-	FD	No	MdG	278
5	Evocazione	Spostamento planare	Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano	V	S	-	F	-	No	MdG	297
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	No	MdG	227
6	Abiurazione	Esilio	Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari	V	S	-	F	-	No	MdG	229
6	Evocazione	Evoca mostri 6	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	No	MdG	233
6	Trasmutazione	Forma immonda	Funziona come alterare se stesso, tranne per il fatto che l'incantatore può assumere la forma e i poteri di un esterno malvagio	V	S	M	-	-	No	PA	106
6	Evocazione	Legame planare	Come legame planare inferiore ma fino a 12 DV	V	S	-	-	-	No	MdG	251
7	Invocazione	Blasfemia	Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi	V	-	-	-	-	No	MdG	208
7	Evocazione	Evoca mostri 7	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	No	MdG	233
7	Invocazione	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	-	-	-	No	MdG	300
8	Abiurazione	Aura sacrilega	Bonus +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene	V	S	-	F	-	No	MdG	207
8	Evocazione	Evoca mostri 8	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	No	MdG	233
8	Evocazione	Legame planare superiore	Come legame planare inferiore ma fino a 18 DV	V	S	-	-	-	No	MdG	252
8	Invocazione	Scuoiamento	Dolore e trauma infliggono 2d6 danni Cos, 1d6 danni Car fino a 4 round	V	S	M	-	-	No	PA	122

Demonologo

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Ammaliamento	Anatema	I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Carne demoniaca	L'incantatore acquisisce armatura naturale +1 per ogni 5 livelli dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdFT	88
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Illusione	Sguardo snervante	Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire per 1d3 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	108
1	Evocazione	Spore del vrock	Tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1d8 danni e 1d2 danni ad ogni round per i 10 round successivi	V	S	M	-	FD	-	LdFT	108
2	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
2	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
2	Necromanzia	Danza della rovina	Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni	V	S	-	-	-	-	LdFT	90
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
2	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
2	Divinazione	Richiamo demoniaco	L'incantatore acquisisce +10 a una prova di Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani) o Conoscenze (religioni)	V	S	M	-	-	-	LdFT	106
2	Necromanzia	Scagliare maledizione	Malus di -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione	V	S	-	-	-	-	MdG	285
2	Invocazione	Urlo stordente	Tutte le creature entro 9 m vengono stordite per 1 round	V	S	M	-	-	-	LdFT	110
3	Trasmutazione	Ali demoniache	L'incantatore vola alla stessa velocità base che ha sul terreno	V	S	-	-	-	-	LdFT	84
3	Abiurazione	Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	V	S	-	-	-	-	MdG	203
3	Trasmutazione	Distorcere evocazione	Crea un'area entro la quale soltanto le creature malvagie possono essere evocate	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
3	Evocazione	Legame planare inferiore	Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito	V	S	-	-	-	-	MdG	251
3	Invocazione	Parola del terrore	Risucchio di 1d3 al Car su un bersaglio	V	-	-	-	-	-	LdFT	102
3	Evocazione	Potenza abissale	L'incantatore acquisisce +2 a for, cos, Des e resistenza agli incantesimi	V	S	M	-	-	-	LdFT	104
3	Evocazione	Richiamare orda di drethc	Evoca 2d4 dretch	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
4	Evocazione	Evoca mostri 4	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
4	Abiurazione	Imprigionare possessore	Un soggetto in grado di impossessarsi delle creature viene intrappolato nel corpo attuale	V	S	-	-	-	-	LdFT	95
4	Evocazione	Legame planare	Come legame planare inferiore ma fino a 12 DV	V	S	-	-	-	-	MdG	251
4	Evocazione	Nube dell'achaierai	Una nube che infligge 2d6 danni più confusione	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
4	Abiurazione	Possessore impotente	Un soggetto in grado di possedere le creature viene reso impotente	V	S	-	-	-	-	LdFT	104
4	Evocazione	Richiamare incubo	Evoca un incubo	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
4	Trasmutazione	Scagliare maledizione superiore	Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione	V	S	-	-	-	-	PS	178

Despota

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Ammaliamento	Anatema	I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Arma profana	L'arma ottiene un bonus di +1 contro creature buone, e trasforma in automaticamente riusciti le minacce critiche contro bersagli buoni	-	-	-	-	-	-	DeD 8	17
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	215
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Necromanzia	Maledire l'acqua	Rende l'acqua sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	254
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Trasmutazione	Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	V	S	-	-	FD	-	MdG	308
2	Trasmutazione	Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Divinazione	Status	Esamina la condizione e la posizione degli alleati	V	S	-	-	-	-	MdG	297
2	Ammaliamento	Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il caos	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Ammaliamento	Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	220
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Ammaliamento	Disperazione opprimente	I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	MdG	225
3	Invocazione	Mano in aiuto	Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdG	254
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
3	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
4	Ammaliamento	Blocca mostri	Come blocca persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	M	-	FD	-	MdG	208
4	Ammaliamento	Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato	V	S	-	-	-	-	MdG	214
4	Ammaliamento	Comando superiore	Come comando, ma influenza un soggetto per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	215
4	Ammaliamento	Costrizione/Cerca	Come costrizione inferiore, ma influenza qualsiasi creatura	V	-	-	-	-	-	MdG	220
4	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Dissolvi il bene	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Abiurazione	Dissolvi il caos	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296

Druido

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Abiurazione	Alba	Creature addormentate/prive di sensi nell'area si svegliano	V	-	-	-	-	-	SS	63
0	Trasmutazione	Cancella fumo	Impedisce al fumo di un piccolo fuoco di alzarsi dal terreno	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
0	Ammaliamento	Cavalcatura vendicativa	Rende più difficile controllare o cavalcare un animale	V	S	M	-	-	-	D&D17	43
0	Trasmutazione	Comando animale	Il compagno animale esegue un comando	V	S	-	-	FD	-	STS	86
0	Divinazione	Conoscere direzione	L'incantatore riesce a individuare il nord	V	S	-	-	-	-	MdG	217
0	Evocazione	Creare acqua	Crea 7,4 litri per livello di acqua pura	V	S	-	-	-	-	MdG	220
0	Evocazione	Cura ferite minori	Cura 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	222
0	Ammaliamento	Frastornare animali	Un animale perde un'azione	V	S	-	-	-	-	STS	89
0	Divinazione	Guida	Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	241
0	Divinazione	Individuazione dei crocevia	Individua un crocevia magico in un raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdF	102
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Invocazione	Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire)	V	-	-	-	-	-	MdG	250
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Occhi di fuoco	Permette di vedere attraverso i fumi, i fuochi e le nebbie normali	V	-	-	-	FD	-	STS	92
0	Trasmutazione	Possanza dell'ariete	Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali	V	S	-	-	-	-	MdF	115
0	Necromanzia	Preservare organo	Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore	V	S	-	-	FD	-	LdFT	105
0	Trasmutazione	Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm3 per livello di cibo o acqua	V	S	-	-	-	-	MdG	275
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Trasmutazione	Seme dell'oscurità	Uccide lentamente i vegetali	V	-	-	-	FD	-	STS	97
0	Necromanzia	Spaventapasseri	Un animale diventa scosso	V	S	-	-	-	-	STS	98
0	Trasmutazione	Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	V	S	-	-	FD	-	MdG	308
0	Necromanzia	Visione della natura	Funziona come visione della morte, ma solo per animali e vegetali	-	S	-	-	-	-	PS	188
1	Invocazione	[SELUNE] Mano fiammeggiante	Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti	V	S	-	-	-	-	GGF	111
1	Trasmutazione	Ali del mare	Aggiunge +9 m alla velocità di nuotare del soggetto	-	S	M	-	-	-	SS	63
1	Trasmutazione	Animare acqua	Trasforma quantità di acqua piccola o inferiore in oggetto animato	V	S	M	-	-	-	PA	98
1	Trasmutazione	Animare legno	Trasforma oggetto di legno Piccolo o inferiore in oggetto animato	V	S	M	-	-	-	PA	98
1	Trasmutazione	Artigli argentati	Gli attacchi naturali di una creatura vengono considerati come se sferrati con armi argentate	V	S	-	-	FD	-	LdIE	91
1	Trasmutazione	Artigli bestiali	Le mani dell'incantatore si trasformano in armi in grado di infliggere 1d6 danni	V	S	-	-	-	-	GGF	102
1	Trasmutazione	Bacche benefiche	2d4 bacche, ognuna cura 1 pf (max 8 pf in 24 ore)	V	S	-	-	FD	-	MdG	207
1	Invocazione	Brezza rinfrescante di Darsson	Crea una brezza leggera che soffia in una direzione	V	S	-	-	-	-	Sud	45
1	Ammaliamento	Calmare animali	Calma (2d4 + livello) DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	209
1	Trasmutazione	Carica da leone	Il soggetto può caricare, poi compiere attacco completo nello stesso round	V	S	M	-	-	-	SS	64
1	Evocazione	Carica del rinoceronte	Una carica infligge danni raddoppiati	V	S	-	-	-	-	DeD 14	20
1	Ammaliamento	Charme su animali	Rende un animale amichevole nei confronti dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Divinazione	Colpire vegetali	Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro creature vegerali per 1 round	V	-	-	-	FD	-	PAV	146
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Creare bogun	Crea un omuncolo naturale	V	S	M	-	-	PE	PS	157
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Trasmutazione	Destriero del cavaliere	Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare	V	S	-	-	-	-	PS	160
1	Evocazione	Estrarre droga	Ricava della droga da un oggetto inanimato	V	S	-	F	-	-	LdFT	92
1	Evocazione	Evoca alleato naturale 1	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230

1	Ammaliamento	Ferocia delle Terre Bestiali	Il soggetto combatte senza penalità mentre è inabile o morente	V	S	-	-	FD	-	AP	97
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Divinazione	Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali o vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Trasmutazione	Intralciare	Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	248
1	Divinazione	Localizza piattaforma	Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente	V	S	-	-	-	-	AP	98
1	Invocazione	Luminescenza	Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella sfocatura, occultamenti e simili	V	S	-	-	FD	-	MdG	254
1	Trasmutazione	Mano del ragno	La mano dell'incantatore diventa un ragno mostruoso di taglia Piccola	V	S	-	-	-	-	LdFT	98
1	Trasmutazione	Mimetismo	Garantisce un bonus di +10 a prove di Nascondersi	V	S	-	-	-	-	PS	169
1	Abiurazione	Nascondersi agli animali	Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello	-	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Trasmutazione	Nuoto veloce	Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9	V	S	-	F	-	-	MdF	112
1	Trasmutazione	Occhio del falco	Aumenta incrementi di gittata del 50%, +5 a prove di Osservare	V	-	-	-	-	-	PAV	151
1	Trasmutazione	Occhio dell'avoral	Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare	-	S	-	-	-	-	LdIE	104
1	Trasmutazione	Occhio di falco	Aumenta gli incrementi di gittata	V	-	-	-	-	-	PS	169
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Passo veloce	Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Pietra magica	Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	270
1	Divinazione	Preavviso di pericolo	Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro	V	-	-	F	-	-	PS	174
1	Divinazione	Preavviso di pericolo	Incnatatore sa quanto sarà pericoloso il futuro	V	-	-	F	-	-	RD	166
1	Invocazione	Produrre fiamma	1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata	V	S	-	-	-	-	MdG	273
1	Abiurazione	Protezione dai volatori alati	Come protezione dal male, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate	V	S	M	-	FD	-	Sud	49
1	Trasmutazione	Randello incantato	Un randello o un bastone ferrato diventano un'arma +1 per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	277
1	Abiurazione	Resistere all'allineamento planare	Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato	V	S	-	-	FD	-	AP	101
1	Evocazione	Rigenera ferite leggere	Un soggetto rigenera pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	95
1	Evocazione	Riposo ristoratore	Soggetti guariscono al doppio della velocità normale	V	S	-	-	-	-	PAV	153
1	Invocazione	Sabbie brucianti	Crea una piccola tempesta di sabbia in un arco	V	S	-	-	FD	-	PS	178
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
1	Trasmutazione	Scavare rapido	Aggiunge +6 m alla velocità di scavare del soggetto	V	S	M	-	FD	-	SS	71
1	Abiurazione	Sospendere malattia	Impedisce a una malattia di nuocere alla creatura per 24 ore	V	S	M	-	-	-	LdFT	108
1	Evocazione	Vigore inferiore	Creatura guarisce 1 pf per round (max 15 round)	V	S	-	-	-	-	PS	187
1	Divinazione	Vista del potere	Determina i DV o il livello di una creatura	V	S	-	-	-	-	STS	99
1	Evocazione	Wose	Evoca uno spirito naturale minore	V	S	-	-	FD	-	PS	189
1	Trasmutazione	Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
2	Divinazione	Acqua dolce	Crea un pozzo d'acqua fresca fino a 30 m di profondità	V	S	M	-	-	-	DdF	85
2	Ammaliamento	Addestrare animali	Animale soggetto ottiene comandi addizionali pari a metà del livello dell'incantatore per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	PAV	142
2	Trasmutazione	Ammorbidire terra e pietra	Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango	V	S	-	-	FD	-	MdG	202
2	Ammaliamento	Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	V	S	M	-	-	-	MdG	203
2	Trasmutazione	Animare fuoco	Trasforma fuoco Piccolo o inferiore in oggetto animato	V	S	M	-	-	-	PA	98
2	Invocazione	Ariete di forza	Un ariete di forza infligge 1d6 danni, apre le porte ed effettua attacchi di spinta	V	S	M	-	-	-	DeD 15	50
2	Trasmutazione	Balla con la natura	Incantatore guadagna sensi di un animale per 10 minuti per livello	V	-	-	-	-	-	PAV	143
2	Ammaliamento	Blocca animali	Paralizza un animale per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	208
2	Illusione	Camaleonte	Il soggetto ottiene +10 a prove di Nascondersi	V	S	M	-	-	-	PA	101
2	Invocazione	Cerchio di nausea	Ai nemici viene negata ogni azione o viene afflitta una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità	V	S	-	F	-	-	LdFT	89
2	Divinazione	Condivisione animale	Il soggetto può vedere e ascoltare attraverso gli organi percettivi dell'animale toccato	V	S	M	-	-	-	MdF	90
2	Trasmutazione	Corpo del sole	Fiamme e luce si irraggiano per 1,5 m dal corpo dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	PS	157
2	Trasmutazione	Da ramo a ramo	L'incantatore ottiene un bonus di +10 alle prove di scalare e sugli alberi si muove alla	V	S	-	-	-	-	PAV	146

			sua normale velocità								
2	Evocazione	Dardo lavico	Lancia 1 dardo di fuoco, + 1 ogni 2 livelli, che infligge 1d4 danni	V	S	-	-	FD	-	RdS	155
2	Necromanzia	Decomposizione	Le creature ferite subiscono 1 danno extra per round	V	S	-	-	FD	-	PS	159
2	Trasmutazione	Deformare legno	Piega il legno (assi, porte, maniglie, tronchi)	V	S	-	-	-	-	MdG	223
2	Abiurazione	Dissolvi nebbia	Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata	V	S	-	-	-	-	Sud	46
2	Trasmutazione	Esplosione di adrenalina	Conferisce +4 For a tutte le creature evocate dall'incantatore	V	S	-	-	FD	-	STS	89
2	Invocazione	Esplosione di rocce	Provoca l'esplosione di un oggetto di pietra che infligge danni pari a 1d4+1 per livello	V	S	-	-	-	-	Sud	46
2	Abiurazione	Evitare effetti planari	Fornisce protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi	V	-	-	-	-	-	AP	95
2	Abiurazione	Evitare effetti planari	Per un certo periodo si è immuni agli effetti di un piano specifico	V	-	-	-	-	-	MdP	35
2	Evocazione	Evoca alleato naturale 2	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
2	Evocazione	Evoca sciame	Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni	V	S	M	-	FD	-	MdG	233
2	Invocazione	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell'incantatore al tiro per colpire e ai danni	V	S	-	-	FD	-	PAV	148
2	Invocazione	Folata di vento	Spazza via o butta a terra le creature più piccole	V	S	-	-	-	-	MdG	235
2	Trasmutazione	Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Freddo strisciante	Infligge danni da freddo progressivi (+1d6 per round)	V	S	-	F	-	-	PS	163
2	Trasmutazione	Frenesia del sangue	L'ira conferisce all'incantatore un bonus di +2 alla For e alla Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e -1 alla CA	V	S	-	-	-	-	MdF	98
2	Invocazione	Galleggiamento sospeso	Acqua solleva creatura 6 m sopra la superficie	V	S	-	-	FD	-	SS	66
2	Trasmutazione	Gelare il metallo	Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano	V	S	-	-	FD	-	MdG	238
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Invocazione	Invocare il segno ceruleo	Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite	-	S	-	-	-	-	SdFO	211
2	Divinazione	Individuazione delle aberrazioni	Individua la presenza delle aberrazioni	V	S	-	-	-	-	SdFO	210
2	Invocazione	Lama infuocata	Un attacco di contatto infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	250
2	Invocazione	Lancia dell'alicorno	Crea un corno di forza che può essere scagliato con un tiro a distanza e che causa 3d6 danni da for	-	-	-	-	-	-	AM	3
2	Divinazione	Localizza nodo	Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	58
2	Necromanzia	Marchio dell'esilio	Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA	V	S	-	-	FD	-	SdF	58
2	Illusione	Maschera della bestia	Animali e bestia pensano che il soggetto sia uno di loro	V	S	-	-	-	-	DdF	91
2	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
2	Evocazione	Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	V	S	-	-	-	-	MdG	263
2	Trasmutazione	Nuotare	Il soggetto ottiene velocità di nuotare, bonus +8 a prove di Nuotare	V	S	M	-	-	-	PA	116
2	Trasmutazione	Olfatto acuto	Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	RdS	157
2	Trasmutazione	Padronanza dell'aria	All'incantatore spuntano un paio di ali leggere che gli consentono di volare	V	S	-	F	-	-	MdF	113
2	Trasmutazione	Pelle coriacea	Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
2	Abiurazione	Percorso agevole	Incantatore apre un sentiero temporaneo attraverso qualsiasi tipo di sottobosco	V	S	-	-	-	-	PAV	151
2	Abiurazione	Percorso agevole	Crea un passaggio sicuro attraverso le aree coperte di vegetazione e poi nasconde i segni del passaggio	V	S	-	-	-	-	Sud	49
2	Trasmutazione	Persistenza delle onde	Conferisce +4 Cos, -2 For	V	S	-	-	FD	-	STS	93
2	Trasmutazione	Potere della quercia	Conferisce +4 For, -2 Des	V	S	-	-	FD	-	STS	93
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Reticolo di rovi	Come intralciare, ma le spine infliggono danni a ogni round	V	S	-	-	FD	-	PS	176
2	Trasmutazione	Ridurre animali	Rimpicciolisce un animale consenziente	V	S	-	-	-	-	MdG	280
2	Evocazione	Rimuovi dipendenza	Cura il bersaglio dalla dipendenza da una droga	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
2	Evocazione	Risana ferite moderate	Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 round +1 round per ogni 2 livelli	V	S	-	-	-	-	MdF	121
2	Trasmutazione	Riscaldare il metallo	Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano	V	S	-	-	FD	-	MdG	283

2	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Rovi	Arma contundente in legno, attacco +1, danni +1 per livello (max +10)	V	S	M	-	-	-	PS	178
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Divinazione	Sapienza di ascolto	Incantatore ottiene +4 a prove di Ascoltare, più percezione cieca o vista cieca se ha 5 o più gradi in Ascoltare	V	S	-	-	FD	-	PAV	154
2	Divinazione	Sapienza di equilibrio	Incantatore ottiene bonus +4 a prove di Equilibrio e può rimanere in equilibrio su superfici impossibili se ha 5 o più gradi in Equilibrio	V	S	M	-	FD	-	PAV	154
2	Divinazione	Sapienza di guarigione	Se l'incantatore ha 5 o più gradi in Guarire, può rimuovere condizioni dannose con incantesimi di evocazione (guarigione)	V	S	M	-	-	-	PAV	154
2	Trasmutazione	Scaglie affilate	Le scaglie dell'incantatore diventano affilate ed infliggono danni letali	V	-	M	F	-	-	RdS	157
2	Trasmutazione	Scavare	Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
2	Trasmutazione	Schermo di pietra	L'incantatore assume l'aspetto di una roccia per 1 ora per livello	-	-	-	-	-	-	DeD 4	53
2	Trasmutazione	Scolpire legno	Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdG	286
2	Invocazione	Scroscio di pioggia	La pioggia riduce la visibilità, spegne i fuochi e ostacola i proiettili	V	S	-	-	-	-	PS	179
2	Invocazione	Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	291
2	Abiurazione	Sintonia dei pugnali incantati	Veloce. Incantatore ottiene bonus cognitivo +2 all'attacco e ai danni se compie un attacco completo, RI 5 + livello dell'incantatore se combatte sulla difensiva e RD 5/magia se usa azione di difesa totale	V	-	-	F	-	-	PAV	155
2	Trasmutazione	Solida pietra	Raddoppia la durezza e pf di una struttura di pietra o formazione rocciosa	V	S	-	-	-	-	MdF	125
2	Trasmutazione	Sputo accecante	Attacco di contatto a distanza che acceca il soggetto	V	S	-	-	-	-	GGF	119
2	Evocazione	Stufato di Estanna	Evoca uno stufato che cura 1d6+1 danni per porzione	V	S	-	F	-	-	LdIE	110
2	Necromanzia	Tocco straziante	Infliggere 1d6 danni +1 per livello; incantatore infligge anche danni da attacco furtivo se ce l'ha	V	S	-	-	-	-	PAV	157
2	Ammaliamento	Trance animale	Affascina 2d6 DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	302
2	Abiurazione	Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	303
2	Trasmutazione	Tutt'uno con la natura	Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa	V	S	-	-	-	-	MdF	130
2	Trasmutazione	Velocità del vento	Conferisce +4 Des, -2 Cos	V	S	-	-	-	-	STS	99
2	Evocazione	Verde bloccante	Crea un muro composto di vegetali	V	S	-	-	FD	-	STS	99
2	Trasmutazione	Vincolato a terra	La creatura influenzata non può volare	V	S	-	-	-	-	D	115
2	Trasmutazione	Vista cieca	Conferisce vista cieca entro 9 m	V	S	-	-	-	-	GGF	122
3	Necromanzia	[MALAR] Possedere animale	L'incantatore si impossessa di un animale normale	V	S	M	-	-	-	GGF	116
3	Evocazione	[NATURA] Tocco della muffa	Crea una chiazza di 1,5 m di muffa marrone	V	S	-	-	FD	-	GGF	121
3	Invocazione	[SELUNE] Lama lunare	Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi	V	S	M	-	FD	-	FR	70
3	Evocazione	Abbraccio dell'inverno	Crea un corno di forza che può essere scagliato con un tiro a distanza e che causa 3d6 danni da For	V	S	-	-	-	-	NeG	3
3	Trasmutazione	Adattare forma	Adatta una creatura di un diverso piano alle condizioni di quello su cui si trova adesso	V	S	M	-	FD	-	MdP	33
3	Trasmutazione	Adattare forma	Adatta una creatura di un diverso piano alle condizioni di quello su cui si trova adesso	V	S	M	-	FD	-	AP	92
3	Necromanzia	Afflizione	Contamina il soggetto con l'afflizione scelta	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
3	Trasmutazione	Ali di fuoco	Braccia dell'incantatore diventano ali che gli permettono di volare, infliggono 2d6 danni da fuoco	V	S	M	F	-	-	PS	150
3	Evocazione	Anello rigenerante	Una creatura per ogni due livelli rigenera 1 pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	84
3	Invocazione	Aratro fantomatico	Crea una voragine profonda 1,5 m e larga 15 cm che fa cadere proni gli avversari	V	S	M	-	-	-	SdO	185
3	Trasmutazione	Artigli della bestia	Le mani diventano armi taglienti (1d6)	V	S	M	-	-	-	PS	152
3	Trasmutazione	Bastone intralciante	Veloce. Bastone ferrato ottiene afferrare migliorato e può stritolare nemici in lotta	V	-	-	F	-	-	PAV	143
3	Trasmutazione	Bava del babau	Secerne una cido che ricopre il corpo e danneggia le armi degli avversari	V	S	M	-	FD	-	AP	94
3	Trasmutazione	Calappio	Crea una trappola magica	V	S	-	-	FD	-	MdG	209
3	Trasmutazione	Camminare sul crinale dei monti	Bonus +10 alle prove di Equilibrio e Scalare	V	S	M	-	-	-	RP	164

3	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
3	Abiurazione	Controluna	Impedisce al licantropo di cambiare forma	V	S	M	-	-	-	SS	64
3	Trasmutazione	Crescita corallina	Fa crescere il corallo nella forma desiderata dall'incantatore	V	S	M	-	-	-	Sud	45
3	Trasmutazione	Crescita di spine	Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
3	Trasmutazione	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Divinazione	Danza in circolo	Indica la direzione per un bersaglio noto	V	S	-	-	-	-	MdF	92
3	Trasmutazione	Dente seghettato	Arma naturale del soggetto ottiene la capacità speciale affilata	V	S	-	-	-	-	SS	65
3	Ammaliamento	Dominare animali	L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Trasmutazione	Energizzare pozione	Trasforma una pozione in una granata che infligge danni da energia in un'esplosione del raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	LdIE	96
3	Trasmutazione	Estinguere fuoco	Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
3	Evocazione	Evoca alleato naturale 3	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
3	Ammaliamento	Falsa spacconeria	Induce una falsa ira barbarica	V	S	-	F	-	-	STS	89
3	Invocazione	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell'incantatore al tiro per colpire e ai danni	V	S	-	-	FD	-	PS	161
3	Trasmutazione	Favore di Yathaghera	Conferisce al bersaglio grandi ali piumate che consentono di volare alla velocità di 30 m	-	-	-	-	-	-	AM	3
3	Trasmutazione	Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
3	Invocazione	Fuoco verde	Evoca un geyser di energia verde che brucia le creature colpite	V	S	-	-	FD	-	IE	49
3	Necromanzia	Infestazione di vermi	Parassiti simili a vermi infliggono 1d4 danni alla Cos ad ogni round	V	S	M	-	-	-	PS	165
3	Invocazione	Invocare il fulmine	Fa scendere dei fulmini (3d6 danni per fulmine) dal cielo	V	S	-	-	-	-	MdG	249
3	Trasmutazione	Lancia aculei	Le mani dell'incantatore lanciano aculei avvelenati utilizzabili negli attacchi in mischia e in quelli a distanza	V	S	-	-	-	-	MdF	105
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Trasmutazione	Morso del serpente	Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare	V	S	-	-	-	-	MdF	110
3	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
3	Trasmutazione	Mutazione della luna	Potenzia Forza, Destrezza e Costituzione	V	S	M	-	-	-	D&D19	37
3	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
3	Divinazione	Occhio del tempo atmosferico	Predice le variazioni climatiche naturali per una settimana	V	S	M	-	FD	-	PS	170
3	Trasmutazione	Odor di tesoro	Permette all'incantatore di individuare e seguire materiali preziosi mediante l'olfatto	V	S	-	-	-	-	DeD 14	21
3	Trasmutazione	Onda eretta	Trasporta sulle acque	V	S	-	-	FD	-	PS	170
3	Divinazione	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
3	Trasmutazione	Pelle di ragno	Soggetto ottiene bonus di aumento a bonus di armatura naturale, tiri salvezza contro i veleni e prove di Nascondersi	V	S	M	-	FD	-	SdF	60
3	Trasmutazione	Pelle di spine	Attacchi senz'armi dell'incantatore infliggono +1d6 danni; attacchi naturali e senz'armi contro incantatore subiscono 1d4 danni	V	S	M	-	-	-	PA	117
3	Trasmutazione	Pelle friabile	L'armatura naturale del soggetto diventa friabile, incrementando i danni inferti dalle armi	V	S	-	-	-	-	Sud	48
3	Evocazione	Porta nodale	Permette il teletrasporto tra nodi terrestri conosciuti	V	-	-	-	-	-	SdF	61
3	Necromanzia	Portatore di pestilenza	Come contagio ma il bersaglio riceve gli effetti della malattia solo dopo un periodo di incubazione in cui può trasmetterla ad altri	V	S	-	-	-	-	RdF	191
3	Evocazione	Predatore	Evoca un uccello da preda incorporeo che combatte a comando	V	S	-	-	-	-	DdF	92
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Necromanzia	Pungiglione di guarigione	Infligge 1d6 danni +1 danno per ogni livello a contatto; l'incantatore ne trae un pari ammontare in pf	V	S	M	-	-	-	MdF	117
3	Invocazione	Purezza della natura	Raggio che infligge 2d6 danni da forza ai non morti e 5d6 alle aberrazioni	V	S	-	-	-	-	SdFO	213
3	Abiurazione	Resistere all'energia di massa	Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	FD	-	PA	119
3	Trasmutazione	Respirare aria	I soggetti possono respirare aria liberamente	-	S	M	-	FD	-	SS	70

3	Trasmutazione	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
3	Trasmutazione	Rimpicciolire vegetali	Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Trasmutazione	Saltare di massa	Varie creature ottengono dei bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	Sud	49
3	Trasmutazione	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	V	S	M	-	FD	-	MdG	287
3	Abiurazione	Scudo di tempesta	Una sfera lucente assorbe 20 danni da elettricità per livello dell'incantatore da quegli effetti che passano entro 9 metri da essa	V	S	-	-	FD	-	IPdF	34
3	Trasmutazione	Spine	Come rovi, ma +2 all'attacco, e dura più a lungo	V	S	M	-	-	-	PS	181
3	Evocazione	Tempesta di nevischio	Ostacola la visione e il movimento	V	S	M	-	FD	-	MdG	300
3	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	FD	-	MdG	306
3	Trasmutazione	Veleno infuocato	Rende caustico il veleno del soggetto causando 1d6 danni per livello	V	-	M	-	-	-	RdS	158
3	Evocazione	Vigore	Come vigore inferiore, ma 2 pf per round (max 25 round)	V	S	-	-	-	-	PS	187
3	Evocazione	Vigore inferiore di massa	Come vigore inferiore, ma più bersagli (max 25 round)	V	S	-	-	-	-	PS	187
3	Trasmutazione	Volare veloce	Veloce. Ottenre velocità di volare di 18 m per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	158
3	Trasmutazione	Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5)	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
4	Trasmutazione	[MALAR] Forza della bestia	L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana	V	S	-	-	-	-	GGF	109
4	Trasmutazione	[NATURA] Rovi intralcianti	Funziona come intralciare, ma i bersagli subiscono 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore ad ogni round	V	S	-	-	FD	-	GGF	117
4	Trasmutazione	[NATURA] Spruzzo di spine	L'attacco a distanza dell'incantatore infligge 1d6 danni per livello (massimo 20d6), ripartito tra più bersagli; se l'attacco va a segno, i bersagli diventano infermi	V	S	-	-	-	-	GGF	119
4	Trasmutazione	[SELUNE] Forza della bestia	L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana	V	S	-	-	-	-	GGF	109
4	Invocazione	[SELUNE] Muro di luce lunare	Crea un muro luminoso che inflige 4d12 danni ai non morti e 2d10 danni alle creature malvagie e ai chierici di Shar o Umberlee, illumina l'area e contrasta/dissolve gli incantesimi di oscurità	V	S	-	-	-	-	GGF	113
4	Evocazione	Arco di fulmini	Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello)	V	S	M	-	FD	-	PA	99
4	Trasmutazione	Artigli del selvaggio	Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia	V	S	-	-	-	-	LdFT	86
4	Trasmutazione	Bellezza accecante	L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
4	Evocazione	Bottiglia di fumo	Crea una cavalcatura composta di fumo	V	S	-	F	-	-	PS	154
4	Ammaliamento	Calmare animali di massa	Funziona come calmare animali, ma ha effetto su un numero qualsiasi di creature	V	S	-	-	-	-	STS	86
4	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
4	Divinazione	Catena di occhi	Sensore per scrutare passato da un soggetto all'altro per contatto	V	S	-	-	-	-	PS	156
4	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	-	MdG	215
4	Trasmutazione	Comandare vegetali	Influenza le azioni di una o più creature vegetali	V	-	-	-	-	-	MdG	215
4	Divinazione	Configurazione del terreno	L'incantatore ottiene una visione generale della geografia intorno a sé	V	S	-	-	-	-	AP	94
4	Trasmutazione	Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	218
4	Trasmutazione	Cuore d'orso	Un alleato per livello ottiene +4 alla For e +1d4 per livello pf	V	S	-	-	-	-	DdF	88
4	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
4	Trasmutazione	Equilibrio naturale	L'incantatore trasferisce 1d4+1 dei suoi punti caratteristica al bersaglio per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	GGF	107
4	Evocazione	Evoca alleato naturale 4	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
4	Evocazione	Evoca sciame di elementi	Evoca uno sciame di elementiti che esegue i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	96
4	Trasmutazione	Fauci del lupo	Trasforma una statuetta per ogni 2 livelli in un lupo avente RI 13 e presenza terrificante	V	S	-	F	-	-	MdF	96
4	Invocazione	Foschia omicida	Una nuvola di vapore infligge 2d6 danni, provoca cecità e per ogni round successivo torna a procurare 1d6 danni	V	S	-	-	-	-	PS	163

4	Trasmutazione	Fulmine della piattaforma	Utilizza le capacità di orine superiore della piattaforma planare dell'incantatore per dare energia a raggi danneggiati	V	S	-	-	-	-	AP	97
4	Abiurazione	Grembo terrestre	L'incantatore insieme ad una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra	V	S	-	-	-	-	MdF	100
4	Abiurazione	Grembo terrestre	L'incantatore e i suoi aleati affondano in una bolla protettiva 3 metri sottoterra	V	S	-	-	-	-	Sud	47
4	Abiurazione	Guscio anti-vegetali	Mantiene a distanza i vegetali animati	V	S	-	-	FD	-	MdG	241
4	Necromanzia	Inaridire	Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale	V	S	-	-	FD	-	MdG	90
4	Trasmutazione	Lancia di ghiaccio	Trasforma il ghiaccio in lancia e attacca il bersaglio, infliggendo 5f6 danni e stordendolo per 1d4 round	V	S	M	-	-	-	GGF	111
4	Trasmutazione	Languore	Riduce temporaneamente la For e rallenta	V	S	-	-	-	-	PS	166
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Trasmutazione	Metamorfosi di pietra	Cambia il tipo di pietra	V	S	M	-	FD	-	SdF	58
4	Trasmutazione	Mimetismo di massa	Funzione come mimetismo, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	V	S	-	-	-	-	PS	169
4	Trasmutazione	Mimetismo superiore	Incantatore ottiene bonus di competenza +20 alle prove di Muoversi silenziosamente e Nascondersi in un tipo di terreno	V	S	-	-	-	-	PAV	151
4	Invocazione	Palla di acqua	Spruzzo d'acqua che infligge danni debilitanti	V	S	M	-	-	-	STS	92
4	Trasmutazione	Parassiti giganti	Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti	V	S	-	-	FD	-	MdG	266
4	Trasmutazione	Perinarca	L'incantatore ottiene un controllo migliore sull'essenza morfica del Limbo	V	S	-	-	FD	-	AP	100
4	Trasmutazione	Piume	Trasforma una creatura consenziente in un uccello	V	S	-	-	FD	-	STS	93
4	Trasmutazione	Reincarnazione	Fa risorgere un morto mettendolo in un corpo a caso	V	S	M	-	FD	-	MdG	277
4	Abiurazione	Resistenza all'energia contingente	I danni da energia attivano un incantesimo resistere all'energia	V	S	M	-	-	-	D	114
4	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
4	Evocazione	Rigenera ferite gravi	Un soggetto rigenera pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	95
4	Trasmutazione	Rocce aguzze	Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere rallentate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
4	Invocazione	Roveto di sangue	Avvolge il bersaglio in un groviglio di rovi invisibili che infliggono 1d8 danni per round se questi tenta di muoversi	V	S	M	-	-	-	IPdF	33
4	Invocazione	Scarica d'ombra	Elimina portali o accessi tra il Piano d'ombra e il piano dell'incantatore, impedisce l'uso di incantesimi della trama d'ombra e infligge danni	V	S	M	-	-	-	MdP	38
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
4	Invocazione	Stelle di Arvandor	Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna	V	S	-	-	-	-	LdIE	109
4	Trasmutazione	Stretta corrosiva	Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche	V	S	-	-	FD	-	MdG	298
4	Invocazione	Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	300
4	Abiurazione	Tolleranza planare	Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi	V	-	-	-	-	-	AP	106
4	Necromanzia	Ultimo respiro	Una creatura uccisa entro 1 round viene riportata a 0 pf	V	S	-	-	-	-	PS	185
4	Invocazione	Vento in poppa	Raddoppia la velocità via terra del bersaglio per 1 giorno	V	S	-	-	-	-	MdF	131
4	Trasmutazione	Vista cieca migliorata	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 18 m per 1 minuto per livello	V	S	-	-	-	-	SS	72
4	Abiurazione	Vitalità riparata	Il soggetto ottiene immunità alla fatica, esaurimento, danno alle caratteristiche e risucchio di caratteristica	V	S	-	-	FD	-	LM	72
4	Invocazione	Vortice di energia	Esplosione di energia centrata su incantatore danneggia creature vicine	V	S	-	-	-	-	PS	189
5	Evocazione	[NATURA] Albero della guarigione	L'incantatore entra in un albero che lo nutre e lo guarisce	V	S	-	-	FD	-	GGF	101
5	Invocazione	[NATURA] Interdizione al fuoco	Funziona come estinguere fuoco, ma sopprime anche eventuali effetti di fuoco magico nell'area influenzata	V	S	-	-	FD	-	GGF	111
5	Abiurazione	[SELUNE] Ragnatela lunare	Crea uno scudo lucente che conferisce un bonus di +8 alla CA e un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi, più eludere migliorato	V	S	-	-	FD	-	GGF	117
5	Invocazione	[SELUNE] Sentiero lunare	Conferisce santuario a 1 creatura per livello	V	S	M	-	FD	-	FR	74
5	Evocazione	Acque impetuose	Un'onda compie un attacco di spingere	V	S	-	-	FD	-	SdF	56
5	Necromanzia	Bacio della morte	Crea un veleno riutilizzabile, che può essere somministrato con un attacco di contatto in mischia	V	S	-	-	FD	-	STS	84
5	Trasmutazione	Boschetto druidico	Gli alberi immagazzinano alcuni incantesimi per 24 ore	V	S	-	-	-	-	STS	85

5	Evocazione	Bozzolo di rinvigorimento	Bozzolo di energia fa da scudo alla creatura, poi la cura	V	S	M	-	-	-	PS	154
5	Evocazione	Cervo fantomatico	Cervo magico appare per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	PS	156
5	Ammaliamento	Cielo grande	Gli spiriti celesti mettono paura	V	S	-	-	FD	-	STS	86
5	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
5	Divinazione	Comunione con la terra	Il personaggio acquisisce una conoscenza istantanea del terreno, minerali, acqua, persone, popolazione animale, creature scavatrici ecc.	V	S	-	-	-	-	RdF	189
5	Necromanzia	Contagio di massa	Infetta i soggetti in un'area con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	RdF	189
5	Trasmutazione	Controllare venti	Cambia la direzione e l'intensità del vento	V	S	-	-	-	-	MdG	219
5	Trasmutazione	Crescita animale	Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni	V	S	-	-	-	-	MdG	221
5	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
5	Abiurazione	Danza dell'unicorno	Foschia purificante pulisce l'aria da fumo, polvere e veleni	V	S	-	-	-	-	PS	159
5	Evocazione	Deflagrazione di aculei	Incantatore scaglia aculei in una propagazione, infliggendo 1d6 danni e imponendo penalità	V	S	M	-	-	-	PS	160
5	Abiurazione	Espiazione	Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto	V	S	M	F	FD	PE	MdG	229
5	Evocazione	Evoca alleato naturale 5	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
5	Evocazione	Fiotto lavico	Un onda di lava colpisce l'area indicata causando 1d4 danni per livello	V	S	-	F	FD	-	RdS	156
5	Trasmutazione	Focalizza energia della piattaforma	Trasforma le capacità non utilizzate di una piattaforma in punti ferita temporanei	V	S	-	-	-	-	AP	97
5	Evocazione	Guarigione energetica	Il bersaglio è immune a un tipo di energia e guarisce il 10% del danno da energia che sarebbe stato inferto	V	S	-	-	FD	-	LdIE	101
5	Trasmutazione	Inferno	La creatura viene avviluppata dalle fiamme e subisce 6d6 danni per round	V	S	M	-	-	-	GGF	110
5	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
5	Invocazione	Invocare tempesta di fulmini	Come invocare il fulmine, ma 5d6 danni per fulmine	V	S	-	-	-	-	MdG	249
5	Trasmutazione	Lancia di Valarian	Trasforma le armi normali in una lancia argentata +1 (+3 contro le bestie magiche, che subiscono +2d6 danni)	V	S	-	-	-	-	LdIE	102
5	Invocazione	Luce solare	Incanala la luce in un oggetto che emette luce solare per 18 m	V	S	-	-	-	-	D&D19	28
5	Trasmutazione	Mantello del mare	Ottenere libertà di movimento, respirare sott'acqua e sfocatura mentre in acqua	V	S	-	-	FD	-	PAV	150
5	Evocazione	Mantello di spore	Una nube di spore che circonda l'incantatore crea un occultamento del 20% e causa 1d6 e poi 2d6 danni temporanei alla Cos	V	S	M	-	-	-	RdF	190
5	Trasmutazione	Manto dell'anima gelida	Crea un corno di forza che può essere scagliato con un tiro a distanza e che causa 3d6 danni da for	V	S	M	-	-	PE	NeG	3
5	Trasmutazione	Metamorfosi funesta	Trasforma il soggetto in un animale innocuo	V	S	-	-	-	-	MdG	257
5	Abiurazione	Muro di dissolvi magie	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
5	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	259
5	Evocazione	Muro di sabbia	La sabbia turbinante blocca gli attacchi a distanza e rallenta coloro che la attraversano	V	S	M	-	FD	-	GGF	114
5	Evocazione	Muro di spine	Le spine danneggiano chiunque tenti di passare	V	S	-	-	-	-	MdG	261
5	Abiurazione	Pelle di pietra	Ignora 10 danni per ogni attacco	V	S	M	-	-	-	MdG	269
5	Evocazione	Piaga degli insetti	Sciami di locuste attaccano le creature	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
5	Invocazione	Profanare	Rende una locazione sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	273
5	Trasmutazione	Putrefazione del legno	Distruggere oggetti di legno o infliggere 3d6 danni +1 danno per livello (max +15) a creature vegetali	V	S	M	-	-	-	PA	118
5	Invocazione	Putrefazione della memoria	Le spore risucchiano 1d6 punti di Int, +1 punto di Int e ogni round successivo	V	S	-	-	-	-	MdF	117
5	Invocazione	Ragnatela danzante	Filamenti di energia infliggono 1d6 danni non letali per livello e intralciano le creature malvagie per 1d6 round	V	S	M	-	FD	-	LdIE	105
5	Evocazione	Rampicante	I rampicanti crescono rapidi, producendo svariati effetti	V	S	-	F	-	-	MdF	118
5	Abiurazione	Resistenza superiore	Il soggetto ottiene +6 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
5	Evocazione	Rifugio astrale	Mentre si trova sul Piano Astrale, l'incantatore apre un portale per un semipiano dove si può guarire naturalmente	V	S	M	-	-	-	AP	102
5	Evocazione	Rigenera ferite critiche	Un soggetto rigenera pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	95

5	Evocazione	Rigenerazione mostruosa	Conferisce la capacità di rigenerazione per 1 round ogni 2 livelli	V	S	-	-	-	-	MdF	120
5	Trasmutazione	Risveglio	Un animale o un albero ottengono un intelletto umano	V	S	-	-	FD	PE	MdG	283
5	Invocazione	Santificare	Consacra una locazione	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
5	Trasmutazione	Scolpire pietra superiore	Scolpisce 270 dm3 + 270 dm3 per livello di pietra in una forma qualsiasi	V	S	M	-	FD	-	SdF	62
5	Trasmutazione	Senno del gufo	Il bersaglio riceve 1d4+1 punti alla Sag per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdF	124
5	Trasmutazione	Spine velenose	Incantatore si fa crescere spine che avvelenano chi lo attacca	V	-	-	-	-	-	PS	181
5	Divinazione	Teschio dell'eco	L'incantatore vede, sente e parla attraverso il teschio di un animale per 1 ora per livello	V	S	-	F	-	-	MdF	128
5	Ammaliamento	Trance animale di massa	Funziona come trance animale ma ha effetto su un numero qualsiasi di creature	V	S	-	-	-	-	STS	98
5	Evocazione	Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	V	S	-	-	FD	-	MdG	304
5	Trasmutazione	Trasmutare fango in roccia	Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	304
5	Trasmutazione	Trasmutare roccia in fango	Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	304
5	Invocazione	Tunnel di vento	Conferisce alle armi a distanza un bonus di +10 e raddoppiato l'incremento di gittata	V	S	-	-	-	-	MdF	130
5	Invocazione	Vento della costrizione	Il suono non può giungere o dipartirsi dal bersaglio e gli attacchi a distanza ricevono una penalità di -2	V	S	-	-	-	-	PS	187
5	Evocazione	Vigore superiore	Come vigore inferiore, ma 4 pf per round	V	S	-	-	-	-	PS	187
5	Trasmutazione	Zanna magica soverchiante	Le armi naturali del drago ottengono un bonus di potenziamento +1 per ogni 4 livelli	V	S	-	-	-	-	D	82
6	Trasmutazione	Animare neve	La neve si anima come oggetti animati (1d3+2 di oggetti Grandi oppure 1d3 Enormi o 1 Mastodontico)	V	S	M	-	-	-	NeG	1
6	Evocazione	Annegare	Il bersaglio inizia subito ad annegare	V	S	-	-	FD	-	SdF	56
6	Trasmutazione	Bastone dell'incantesimo	Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno	V	S	-	F	-	-	MdG	207
6	Invocazione	Bozzolo avvolgente	Intrappola creatura bersaglio e nega tiro salvezza per incantesimo attaccato	V	S	M	-	-	-	PS	154
6	Evocazione	Cerchio di rigenerazione	Una creatura per ogni due livelli rigenera 3 pf per round	V	S	-	-	-	-	STS	86
6	Evocazione	Cerchio vigoroso	Come vigore inferiore di massa, ma 3 pf per round (max 40 round)	V	S	-	-	-	-	PS	156
6	Evocazione	Cometa cadente	Cometa cade sui nemici, danneggiandoli e mettendoli proni	V	S	-	-	FD	-	PS	157
6	Trasmutazione	Corpo vegetale	Il tipo del soggetto cambia in vegetale	V	S	-	-	FD	-	SS	65
6	Evocazione	Cura ferite leggere di massa	Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
6	Illusione	Disorientamento spettrale	Inganna senso della direzione della creatura, rendendo difficile il movimento	V	S	-	-	-	-	PS	160
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Evocazione	Evoca alleato naturale 6	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
6	Evocazione	Evoca elementale superiore	Evoca un elementale superiore che esegue i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	AP	96
6	Invocazione	Fiamme di purezza	Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa	V	S	-	-	FD	-	PS	162
6	Trasmutazione	Forza del toro di massa	Come For del toro, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
6	Trasmutazione	Grazia del gatto di massa	Come grazia del gatto, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
6	Abiurazione	Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	V	S	-	-	FD	-	MdG	241
6	Trasmutazione	Guscio di tartaruga	Un grande guscio fornisce copertura o riparo	V	S	-	-	FD	-	PS	165
6	Abiurazione	Immunità energetica	Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	-	-	PA	111
6	Trasmutazione	Legno di ferro	Il legno magico è forte come l'acciaio	V	S	M	-	-	-	MdG	252
6	Ammaliamento	Mandragora	Rende confuse le creature che falliscono il tiro salvezza sulla Volontà, concedendo la Visione del vero agli altri	V	S	M	-	-	-	STS	91
6	Invocazione	Marea impetuosa	Onda d'acqua infligge 1d8 danni per ogni due livelli e spinge	V	S	-	-	-	-	PS	168
6	Trasmutazione	Metamorfosi di pietra superiore	Cambia 270 dm3 + 270 dm3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra	V	S	M	-	FD	-	SdF	58
6	Invocazione	Miasma	Gas riempie bocca della creatura, soffocandola	V	S	-	-	FD	-	PS	168
6	Evocazione	Morsa di pietra	Trappole di pietra ghermiscono e danneggiano le creature	V	S	-	F	-	-	MdF	110
6	Trasmutazione	Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	V	S	M	-	-	-	MdG	259
6	Evocazione	Muro di pietra	Crea un muro di pietra ce può essere plasmato	V	S	M	-	FD	-	MdG	260
6	Divinazione	Pietre parlanti	Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata	V	S	-	-	FD	-	MdG	270
6	Abiurazione	Protezione da tutti gli elementi	Combina gli effetti di tutti gli incantesimi di protezione dall'energia	V	S	-	-	FD	-	STS	93
6	Necromanzia	Pustole	Una creatura per livello subisce un risucchio di 1d4 punti di Cos	V	S	-	-	FD	-	SdFO	213

6	Trasmutazione	Querciaviva	Una quercia diventa un treant guardiano	V	S	-	-	-	-	MdG	276
6	Trasmutazione	Resistenza dell'orso di massa	Come resistenza dell'orso, ma influenza un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
6	Trasmutazione	Respingere legno	Respinge gli oggetti in legno	V	S	-	-	-	-	MdG	278
6	Trasmutazione	Saggezza del gufo di massa	Come Sag del gufo, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
6	Trasmutazione	Sbriciolare	Infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (indipendentemente dalla durezza dell'oggetto) a oggetti o strutture costruite dall'uomo	V	S	-	-	-	-	PS	178
6	Trasmutazione	Scavare di massa	Come scavare, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
6	Divinazione	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	V	S	-	F	-	-	MdG	287
6	Evocazione	Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	V	S	M	-	-	-	MdG	289
6	Abiurazione	Sigilla portale	Sigilla permanentemente un portale	V	S	M	-	-	-	FR	74
6	Trasmutazione	Tocco adamantino	L'arma acquisisce le capacità di un'arma in adamantio	V	S	-	-	-	-	LdIE	111
6	Necromanzia	Tocco contagioso	Infetta con la malattia scelta una creatura per round	V	S	-	-	-	-	PS	183
6	Evocazione	Traslare	I soggetti possono teletrasportarsi per una breve distanza come azione di movimento	V	S	-	-	-	-	Sud	50
6	Trasmutazione	Trasporto vegetale	L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie	V	S	-	-	-	-	MdG	305
6	Invocazione	Veemenza del sole di mezzogiorno	Acceca le creature entro 3 m	V	S	-	-	-	-	PS	186
7	Trasmutazione	Animare vegetali	Anima uno o più alberi che combattono per l'incantatore	V	-	-	-	-	-	MdG	204
7	Trasmutazione	Aura brillante	Gli alleati emettono luce e le loro armi si trasformano in armi di energia luminosa, infliggendo +1 danno per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	PS	153
7	Trasmutazione	Aura di vitalità	I bersagli ricevono un bonus di potenziamento +4 ai punteggi di For, Des e Cos	V	S	-	-	-	-	MdF	83
7	Invocazione	Bagliore solare	Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	207
7	Trasmutazione	Camminare nel vento	L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente	V	S	-	-	FD	-	MdG	211
7	Trasmutazione	Camminare tra le nubi	Le nuvole sorreggono le creature, che possono così volare	V	S	-	-	FD	-	PS	155
7	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
7	Evocazione	Creare crocevia e sentieri nascosti	Collega due zone tramite un sentiero magico	V	S	-	-	FD	PE	MdF	92
7	Evocazione	Cura ferite moderate di massa	Cura 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
7	Evocazione	Evoca alleato naturale 7	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
7	Trasmutazione	Freddo strisciante superiore	Funziona come freddo strisciante, ma infligge danni maggiori	V	S	-	F	-	-	PS	164
7	Evocazione	Guarigione	Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali	V	S	-	-	-	-	MdG	240
7	Necromanzia	Miasma dell'entropia	Decompone tutti i mtaeriali naturali in un'esplosione conica di 9 metri	V	S	-	-	-	-	AP	99
7	Evocazione	Onda di fanghiglia	Crea una propagazione di ganghiglia verde del raggio di 4,5 m	V	S	M	-	-	-	OdA	94
7	Trasmutazione	Padronanza della terra	L'incantatore viaggia "nella" terra fino ad una destinazione di sua scelta	V	S	-	F	-	-	MdF	114
7	Invocazione	Parola di equilibrio	Uccide, paralizza, indebolisce o nausea le creature non neturali	V	-	-	-	-	-	SdF	60
7	Necromanzia	Pestilenza	Il soggetto contrae una malattia, come anche tutti coloro che lo toccano	V	S	-	-	-	-	LdFT	103
7	Evocazione	Piaga strisciante	Sciami di millepiedi attaccano su ordine dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	269
7	Trasmutazione	Pietre mutevoli	Pietre preparate diventano lith	V	S	-	F	-	-	SdF	61
7	Invocazione	Pioggia di rose	Una pioggia di rose cade dal cielo; le creature malvagie subiscono 1d4 danni alla Sag per round e rimangono inferme	V	S	M	-	-	-	LdIE	104
7	Evocazione	Rampicanti velenosi	Funziona come l'incantesimo rampicante, ma i rampicanti creati sono velenosi	V	S	-	-	FD	-	PS	175
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
7	Invocazione	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	300
7	Abiurazione	Torre della tempesta	Una torre fatta di turbinanti nuvole di tempesta assorbe l'elettricità, fornisce occultamento e impedisce i movimenti	V	S	-	-	-	-	PS	183
7	Trasmutazione	Trasforma bastone	Il bastone dell'incantatore diventa un treant a suo ordine	V	S	-	F	-	-	MdG	303
7	Trasmutazione	Trasmutare metallo in legno	Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno	V	S	-	-	FD	-	MdG	304
7	Invocazione	Trattamento d'immersione	Una colonna d'acqua paralizza il bersaglio, con la possibilità di farlo annegare	V	S	M	-	-	-	D&D18	50
7	Divinazione	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	V	S	M	-	-	-	MdG	308
8	Trasmutazione	Bellezza ultraterrena	Funziona come bellezza accecante, ma le creature che non superano il TS muoiono	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
8	Evocazione	Bombardamento	Una pioggia di rocce infligge 1d8 danni per livello e seppellisce i bersagli	V	S	-	F	-	-	GGF	104
8	Evocazione	Bozzolo	Paralizza il bersaglio risucchiandone poi i livelli	V	S	M	-	-	PE	MdF	85
8	Trasmutazione	Controllare vegetali	Controlla le azioni di una o più creature vegetali	V	S	-	-	FD	-	MdG	219

8	Evocazione	Cura ferite gravi di massa	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +35) per molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
8	Necromanzia	Dito della morte	Uccide un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
8	Invocazione	Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni	V	S	M	-	FD	-	MdG	229
8	Evocazione	Evoca alleato naturale 8	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
8	Trasmutazione	Forme animali	Un alleato per livello subisce metamorfosi nell'animale scelto	V	S	-	-	FD	-	MdG	236
8	Trasmutazione	Inversione della gravità	Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
8	Evocazione	Lupo fantomatico	Lupo incorporeo combatte per l'incantatore	V	S	-	-	FD	-	PS	166
8	Evocazione	Maelstrom	Crea nell'acqua un vortice mortale che risucchia le creature	V	S	-	-	FD	-	PS	167
8	Abiurazione	Muro di dissolvi magie superiore	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie superiore con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
8	Divinazione	Parlare con chiunque	L'incantatore può comunicare con tutte le creature e con gli oggetti	V	S	-	-	-	-	STS	93
8	Evocazione	Parola del ritiro	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato	V	-	-	-	-	-	MdG	268
8	Abiurazione	Respingere metallo o pietra	Respinge il metallo e la pietra	V	S	-	-	-	-	MdG	279
8	Invocazione	Ruggito dei leonal	Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non buoni e infligge 2d6 danni sonori	V	-	-	-	-	-	LdIE	107
8	Necromanzia	Scintilla di vita	La creatura non morta perde le sue immunità	V	S	-	-	-	-	LM	70
8	Trasmutazione	Scorrere sulla terra	Il personaggio scorre sulla terra e la pietra senza impedimenti	V	S	-	-	FD	-	RP	165
8	Evocazione	Tempesta di furia elementale	Nube magica crea vento tempestoso, poi grandinata di pietre, poi tempesta di pioggia e poi fiamme	V	S	-	-	-	-	PS	182
8	Trasmutazione	Tempesta furiosa	Volare, muro di vento, protezione dai forti venti ed effettuare attacchi elettrici	V	S	-	-	FD	-	PS	183
8	Invocazione	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra	V	S	-	-	FD	-	MdG	301
8	Invocazione	Turbine	Un ciclone infligge danni e porta via creature	V	S	-	-	FD	-	MdG	305
9	Evocazione	Annegare di massa	Come annegare, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	SdF	56
9	Ammaliamento	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
9	Invocazione	Avatar della natura	L'animale influenzato ottiene un bonus di +10 ai tiri per colpire e ai danni, velocità e 1d8 punti ferita temporanei per livello	V	S	-	-	FD	-	PS	153
9	Evocazione	Cumulo strisciante	Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	222
9	Evocazione	Cura ferite critiche di massa	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
9	Necromanzia	Epidemia	Infetta con la malattia scelta il soggetto, che a sua volta può infettare altri	V	S	-	-	-	-	STS	89
9	Evocazione	Evoca alleato naturale 9	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
9	Evocazione	Evoca monolito elementale	Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore	V	S	M	-	FD	-	PA	105
9	Invocazione	Fato dei mannari	1d4 creature contraggono la licantropia	V	S	M	-	-	-	LdFT	92
9	Necromanzia	Interdizione alla morte di massa	Come interdizione alla morta ma con più bersagli	V	S	-	-	FD	-	LM	67
9	Abiurazione	Invulnerabilità agli elementi	Conferisce immunità ai danni da energia	V	S	-	-	FD	-	STS	91
9	Evocazione	Orso fantomatico	Orso incorporeo combatte per l'incantatore	V	S	-	-	FD	-	PS	171
9	Trasmutazione	Padronanza del sottosuolo	L'incantatore ottiene capacità magiche legate alla terra	V	-	-	-	-	PE	SdF	60
9	Illusione	Paesaggio d'ombra	Rende terreno naturale più pericoloso, crea guardiani che l'incantatore comanda	V	S	-	-	FD	-	PS	171
9	Trasmutazione	Perinarca planare	L'incantatore ottiene il controllo su una piccola area di un qualsiasi piano plasmabile divino	V	S	-	-	FD	-	AP	100
9	Invocazione	Pioggia di tulipani neri	Una pioggia di tulipani neri cade dal cielo; le creature malvagie subiscono 5d6 danni per round e rimangono nauseate	V	S	M	-	-	-	LdIE	104
9	Divinazione	Previsione	Un senso senso avverte l'incantatore di pericoli imminenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	272
9	Trasmutazione	Radici inflessibili	Creatura fa crescere radici che la mantengono immobile e la curano ogni round	V	S	-	-	FD	-	PS	174
9	Trasmutazione	Reincarnazione pura	Funziona come reincarnazione, ma non sono necessari i resti e consente una scelta limitata della nuova forma	V	S	-	-	FD	PE	STS	94
9	Evocazione	Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35)	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
9	Trasmutazione	Risveglio di massa	Come ripristino, ma più bersagli	V	S	-	F	-	PE	PS	177
9	Invocazione	Sciame di fulmini	Infligge 16d6 danni da elettricità e genera esplosioni	V	S	-	-	-	-	STS	97
9	Evocazione	Sciame elementale	Evoca molteplici elementali	V	S	-	-	-	-	MdG	286

9	Ammaliamento	Simpatia	L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature	V	S	M	-	-	-	MdG	295
9	Trasmutazione	Superficie riflettente	Collega due superfici riflettenti con effetti di chiaroveggenza e di teletrasporto	V	S	-	-	FD	-	STS	98
9	Evocazione	Tempesta di vendetta	Tempesta di pioggia acida, fulmini a grandine	V	S	-	-	-	-	MdG	300
9	Trasmutazione	Tramuta in pietra	Attacco con lo sguardo pietrificante	V	S	-	-	-	-	MdF	129
9	Trasmutazione	Trasformazione	L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round	V	S	-	F	-	-	MdG	304
9	Trasmutazione	Trasmutare roccia in lava	Trasforma un cubo con spigolo di 3 m con conseguenti danni da fuoco ed effetti	V	S	-	-	-	-	PA	129
9	Invocazione	Turbine superiore	Come turbine, ma più grande e più distruttivo	V	S	-	-	-	-	PS	184

Durthan

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
3	Invocazione	Invocare il fulmine	Fa scendere dei fulmini (3d6 danni per fulmine) dal cielo	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Trasmutazione	Controllare venti	Cambia la direzione e l'intensità del vento	V	S	-	-	-	-	MdG	219
5	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
6	Trasmutazione	Respingere legno	Respinge gli oggetti in legno	V	S	-	-	-	-	MdG	278
7	Evocazione	Soffio d'acqua	Una colonna d'acqua roteante che ferisce e risucchia	V	S	-	-	FD	-	FR	74
8	Invocazione	Turbine	Un ciclone infligge danni e porta via creature	V	S	-	-	FD	-	MdG	305
9	Evocazione	Sciame elementale	Evoca molteplici elementali	V	S	-	-	-	-	MdG	286

Emissario di Barachiel

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Ammaliamento	Raggio di speranza	Il soggetto ottiene un bonus di 2 ai tiri per colpire, ai TS e alle prove	V	S	-	-	-	-	LdIE	105
1	Abiurazione	Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	V	S	-	-	FD	-	MdG	285
1	Illusione	Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	MdG	307
2	Ammaliamento	Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	V	S	M	-	-	-	MdG	203
2	Trasmutazione	Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Ammaliamento	Calmare emozioni	Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
2	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
2	Evocazione	Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Illusione	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	V	-	-	-	-	-	MdG	291
2	Illusione	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	MdG	293
2	Ammaliamento	Sollievo	Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità	V	S	-	-	-	-	LdIE	108
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
2	Illusione	Trama ipnotica	Affascina (2d4+livello) DV di creature	-	S	M	-	-	-	MdG	302
2	Trasmutazione	Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,5 Km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	307
3	Ammaliamento	Buone speranze	I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	-	-	MdG	225
3	Ammaliamento	Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato	V	S	-	-	-	-	MdG	214
3	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Ammaliamento	Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	220
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Evocazione	Rinfrescare	Cura le creature di tutti i danni non letali	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
3	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
3	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Ammaliamento	Blocca mostri	Come blocca persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	M	-	FD	-	MdG	208
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Espiazione	Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto	V	S	M	F	FD	PE	MdG	229
4	Invocazione	Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
4	Illusione	Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	V	S	-	-	-	-	MdG	295
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
4	Invocazione	Tromba del paradiso	Uno squillo musicale paralizza gli avversari	-	S	-	F	-	-	LdIE	111

Guardia nera

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Evocazione	Bardatura dorata	La cavalcatura dell'incatatore ottiene armatura di forza	V	-	-	-	FD	-	PS	153
1	Abiurazione	Carica strategica	L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità	V	-	-	-	FD	-	MdF	88
1	Trasmutazione	Carne demoniaca	L'incantatore acquisisce armatura natuale +1 per ogni 5 livelli dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	OdA	91
1	Trasmutazione	Carne demoniaca	L'incantatore acquisisce armatura naturale +1 per ogni 5 livelli dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdFT	88
1	Trasmutazione	Corrompere un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici buoni	V	S	-	-	-	-	DM	187
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Trasmutazione	Destriero del cavaliere	Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare	V	S	-	-	-	-	PS	160
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Trasmutazione	Distorcere arma	L'arma conferma i colpi critici contro gli avversari buoni	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Evocazione	Evoca non morti 1	Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
1	Evocazione	Fede guaritrice	Cura 8 danni +1 danno per livello (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	96
1	Necromanzia	Ghigno della morte	L'incantatore lascia un biglietto da visita magico su un cadavere	-	S	-	-	-	-	LdFT	94
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Necromanzia	Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Invocazione	Lama del dolore e della paura	Crea del dolore e della paura	V	S	-	-	FD	-	LM	67
1	Necromanzia	Marchio dell'esilio	Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA	V	S	-	-	FD	-	SdF	58
1	Abiurazione	Ripristino	Incantatore concede al soggetto una seconda possibilità a un tiro salvezza	V	S	-	-	FD	-	PS	177
1	Invocazione	Sacrificio divino	Si sacrificano i PF per avere un bonus ai danni	V	S	-	-	-	-	PS	178
1	Necromanzia	Spezzaossa	1d3 danni alla Cos del soggetto	V	S	M	-	-	-	LdFT	108
2	Abiurazione	Chiarezza mentale	Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento	V	S	-	-	FD	-	SdF	57
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
2	Evocazione	Evoca non morti 2	Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Invocazione	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Necromanzia	Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni + 1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
2	Necromanzia	Lama d'ossa	Trasforma un osso in un'arma magica	V	S	-	F	-	-	LdFT	96
2	Trasmutazione	Maledizione della cattiva sorte	Il soggetto subisce una penalità di -3 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	FD	-	PS	167
2	Invocazione	Mano della divinità	Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdF	107
2	Divinazione	Mira benedetta	Gli alleati ricevono un bonus morale di +2 agli attacchi a distanza	V	S	-	-	-	-	PS	169
2	Divinazione	Occhio del diavolo	L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
2	Ammaliamento	Onda di afflizione	Cono impone penalità di -3 ai tiri per colpire, prove e tiri salvezza	-	S	M	-	-	-	PS	170
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Divinazione	Richiamo demoniaco	L'incantatore acquisisce +10 a una prova di Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani) o Conoscenze (religioni)	V	S	-	-	-	-	OdA	95
2	Divinazione	Richiamo demoniaco	L'incantatore acquisisce +10 a una prova di Conoscenze (arcane), Conoscenze (piani) o Conoscenze (religioni)	V	S	M	-	-	-	LdFT	106
2	Necromanzia	Rintocco di morte	Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello	V	S	-	-	-	-	MdG	282
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Abiurazione	Zelo	Conferisce +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità, permette di muoversi fra i nemici	V	S	-	-	-	-	PS	189
3	Trasmutazione	Ali demoniache	L'incantatore vola alla stessa velocità base che ha sul terreno	V	S	-	-	-	-	LdFT	84
3	Trasmutazione	Ali demoniache	L'incantatore vola alla stessa velocità base che ha sul terreno	V	S	-	-	-	-	OdA	91

3	Divinazione	Conoscere il nemico più potente	Determina il relativo livello di potere delle creature all'interno dell'area	V	-	-	-	FD	-	MdF	90
3	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
3	Evocazione	Evoca non morti 3	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
3	Necromanzia	Infliggi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
3	Abiurazione	Manto del male	L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto	V	S	M	-	FD	-	AP	99
3	Ammaliamento	Masochismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce un +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	98
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	266
3	Evocazione	Potenza abissale	L'incantatore acquisisce +2 a for, cos, Des e resistenza agli incantesimi	V	S	M	-	-	-	LdFT	104
3	Evocazione	Potere degli inferi	L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente	V	S	M	-	-	-	LdFT	105
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Abiurazione	Ripristino di massa	Come ripristino, ma più bersagli	V	S	-	-	FD	-	PS	177
3	Ammaliamento	Sadismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	107
3	Trasmutazione	Zanne del re dei vampiri	Crescono zanne da vampiro	V	S	M	-	-	-	LM	72
4	Trasmutazione	Arma della divinità	Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono	V	-	-	-	FD	-	PS	152
4	Trasmutazione	Artigli del selvaggio	Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia	V	S	-	-	-	-	LdFT	86
4	Evocazione	Carro spirituale	Crea un carro magico che può trasportare persone e fornisce copertura	V	S	-	-	FD	-	PS	155
4	Trasmutazione	Cavalcatura alata	Alla cavalcatura spuntano due ali che gli consentono di volare a 18 m con una manovrabilità buona	V	S	-	-	FD	-	PS	156
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Evocazione	Evoca mostri 4	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
4	Evocazione	Evoca non morti 4	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
4	Necromanzia	Infliggi ferite critiche	A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
4	Divinazione	Inseguitore implacabile	Incantatore sa dov'è la preda, finchè questa si muove	V	S	-	-	-	-	PS	165
4	Invocazione	Lancia infame	Crea una lancia corta +2 che infligge danni infami	V	S	M	-	FD	-	LdFT	96
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Redivivo	Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	PS	176
4	Evocazione	Tempesta sacrilega	Pioggia di allineamento malvagio cade in un raggio di 6 metri	V	S	M	-	FD	-	AP	106
4	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	FD	-	MdG	306
4	Trasmutazione	Volto della divinità inferiore	Incantatore ottiene +4 Car e resistenza 10 a certi tipi di energia	V	S	-	-	FD	-	PS	188

Guida eccellente del sottosuolo

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Trasmutazione	Caduta morbida	Oggetti o creature cadono lentamente	V	-	-	-	-	-	MdG	209
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Trasmutazione	Collante	Incolla un oggetto del peso di 2,5 Kg o meno a un oggetto più grande	V	S	M	-	-	-	SdF	57
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Creare acqua	Crea 7,4 litri per livello di acqua pura	V	S	-	-	-	-	MdG	220
1	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
1	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
1	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
1	Trasmutazione	Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm3 per livello di cibo o acqua	V	S	-	-	-	-	MdG	275
1	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
2	Illusione	Camuffare riflettente	Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso	V	S	-	-	-	-	SdF	56
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
2	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Scavare	Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
2	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
3	Evocazione	Creare cibo e acqua	Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	220
3	Trasmutazione	Forma amorfa	Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure	-	S	M	-	FD	-	SdF	57
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Illusione	Maschera d'ombra	Le ombre nascondono il volto dell'incantatore proteggendolo dalle tenebre, dalla luce e dagli sguardi	V	S	M	-	-	-	FR	73
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	266
3	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
4	Ammaliamento	Buone speranze	I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	-	-	MdG	225
4	Illusione	Camuffare riflettente di massa	Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso	V	S	-	-	-	-	SdF	57
4	Invocazione	Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
4	Trasmutazione	Scavare di massa	Come scavare, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
4	Trasmutazione	Scurovisione di massa	Come scurovisione, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	M	-	-	-	PA	122
4	Trasmutazione	Scurovisione profonda	Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica	V	S	M	-	-	-	SdF	62

Hathran

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Necromanzia	Visione della natura	Funziona come visione della morte, ma solo per animali e vegetali	-	S	-	-	-	-	PS	188
1	Trasmutazione	Dispersione	Gli oggetti del bersaglio si disperdono in un'esplosione che provoca 1d8 danni normali o debilitanti	V	S	-	-	-	-	FR	68
1	Trasmutazione	Visione crepuscolare	Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa	V	S	-	-	-	-	PA	129
2	Invocazione	Bagliore lunare	Un raggio di luce in grado di penetrare l'oscurità e di costringere i licantropi a cambiare forma	V	S	M	-	FD	-	FR	67
2	Invocazione	Pugnale infuocato	Funziona come lama infuocata, ma procura 1d4 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	-	-	MdF	117
2	Trasmutazione	Tutt'uno con la natura	Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa	V	S	-	-	-	-	MdF	130
3	Invocazione	Esplosione luminosa	Un lampo di luce abbaglia e acceca in un'esplosione del raggio di 6 m	V	S	M	-	FD	-	FR	68
3	Invocazione	Lama lunare	Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi	V	S	M	-	FD	-	FR	70
4	Evocazione	Alleato planare inferiore	Scambio di servigi con una creatura planare con 6 DV	V	S	-	-	-	PE	MdG	201
4	Abiurazione	Grembo terrestre	L'incantatore e i suoi aleati affondano in una bolla protettiva 3 metri sottoterra	V	S	-	-	-	-	Sud	47
4	Abiurazione	Grembo terrestre	L'incantatore insieme ad una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra	V	S	-	-	-	-	MdF	100
5	Invocazione	Sentiero lunare	Conferisce santuario a 1 creatura per livello	V	S	M	-	FD	-	FR	74
6	Evocazione	Alleato planare	Come alleato planare inferiore, ma fino a 12 DV	V	S	-	-	FD	PE	MdG	201
6	Evocazione	Legame planare	Come legame planare inferiore ma fino a 12 DV	V	S	-	-	-	-	MdG	251
8	Evocazione	Legame planare superiore	Come legame planare inferiore ma fino a 18 DV	V	S	-	-	-	-	MdG	252

Lama iettatrice

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Aumentare famiglio	Il famiglio dell'incantatore diventa più potente	V	S	-	-	-	-	PC	116
1	Illusione	Aura magica di Nystul	Altera l'aura magica di un oggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	206
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Evocazione	Cavalcatura	Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	212
1	Ammaliamento	Charme su persone	Rende una persona amichevole	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Ammaliamento	Distrarre assalitore	Veloce. Una creatura è colta alla sprovvista per 1 round	V	S	M	-	-	-	PAV	147
1	Divinazione	Identificare	Determina le proprietà di un oggetto magico	V	S	M	-	FD	-	MdG	241
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
1	Illusione	Minaccia fantomantica	Soggetto perde azioni per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	PC	118
1	Universale	Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	V	S	-	-	-	-	MdG	272
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Ammaliamento	Risata incontenibile di Tasha	Il soggetto perde azioni per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	282
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Necromanzia	Rivalsa	Arma con asta di legno colpisce chi la impugna	V	S	-	F	-	-	PA	120
1	Abiurazione	Scudo entropico	Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdG	288
1	Evocazione	Servitore inosservato	For invisibile che segue i comandi dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	290
1	Universale	Sigillo arcano	Trascrive una runa personale (visibile o invisibile)	V	S	-	-	-	-	MdG	292
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
2	Illusione	Allucinazione assillante	Creature da incubo colpiscono bersagtlio per 4 danni Sag, 4 danni Des	V	S	-	-	-	-	PA	97
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
2	Divinazione	Colpo critico	Veloce. Per 1 round incantatore ottiene +1d6 danni, intervallo di minaccia raddoppiato e +4 ai tiri per colpire per confermare colpi critici	V	-	-	-	-	-	PAV	146
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Evocazione	Evoca sciame	Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni	V	S	M	-	FD	-	MdG	233
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Illusione	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8)	V	S	-	-	-	-	MdG	242
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Illusione	Invisibilità veloce	Veloce. Incantatore è invisibile per 1 round o finchè non attacca	V	-	-	-	-	-	PAV	150
2	Ammaliamento	Ira	Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA	V	S	-	-	-	-	MdG	249
2	Trasmutazione	Lama rotante	Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m	V	S	-	F	-	-	PA	113
2	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Trasmutazione	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	V	S	M	-	-	-	MdG	270

2	Evocazione	Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Abiurazione	Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	274
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
2	Ammaliamento	Tocco di idiozia	Il soggetto subisce 1d6 danni a Int, Sag e Car	V	S	-	-	-	-	MdG	302
2	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
2	Necromanzia	Vita falsata	Si ottengono 1d10 pf temporanei + 1 per livello (max +10)	V	S	M	-	-	-	MdG	309
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Illusione	Arma spettrale	Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto	V	S	-	-	-	-	PAV	143
3	Ammaliamento	Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato	V	S	-	-	-	-	MdG	214
3	Ammaliamento	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
3	Evocazione	Destriero fantomatico	Un cavallo magico appare per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	224
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Trasmutazione	Lentezza	Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, ha -1 alla CA e ai tiri per colpire	V	S	M	-	-	-	MdG	252
3	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
3	Evocazione	Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	263
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
3	Illusione	Segugio di devastazione	Crea protettore d'ombra	V	S	-	-	-	-	PC	118
3	Illusione	Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	291
3	Ammaliamento	Sonno profondo	Fa cadere nel sonno 10 DV di creature	V	S	M	-	-	-	MdG	296
3	Necromanzia	Tocco del vampiro	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf	V	S	-	-	-	-	MdG	302
3	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	FD	-	MdG	306
3	Divinazione	Vista arcana	L'incantatore riesce a vedere le aure magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	308
4	Illusione	Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni	V	S	-	-	-	-	MdG	202
4	Divinazione	Contattare altri piani	Pone una domanda a un'entità extraplanare	V	-	-	-	-	-	MdG	217
4	Necromanzia	Debilitazione	Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Divinazione	Determinare resistenza	Bonus +10 alle prove di livello dell'incantatore per sconfiggere la resistenza agli incantesimi di una creatura	V	S	-	-	-	-	PA	103
4	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
4	Illusione	Forma d'ombra	Ottenere +4 a prove di Artista della fuga, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e occultamento; incantatore può muoversi attraverso ostacoli se ha gradi in Artista della fuga	V	S	M	-	-	-	PAV	148
4	Divinazione	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	V	S	M	-	-	-	MdG	245
4	Invocazione	Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Necromanzia	Lama maledetta	Ferite inflitte con arma non possono essere curate senza rimuovi maledizione	V	-	-	-	-	-	PC	117
4	Trasmutazione	Metamorfosi	Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma	V	S	M	-	-	-	MdG	256
4	Trasmutazione	Metamorfosi funesta	Trasforma il soggetto in un animale innocuo	V	S	-	-	-	-	MdG	257
4	Evocazione	Nebbia solida	Blocca la visuale e rallenta il movimento	V	S	M	-	-	-	MdG	262
4	Necromanzia	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	268
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
4	Divinazione	Sfortuna	Il bersaglio ripete tutti i tiri, usa risultato peggiore per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	PA	124
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296

Maestro del sudario

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Necromanzia	Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a un non morto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
1	Necromanzia	Raggio di indebolimento	Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	276
1	Necromanzia	Tocco gelido	1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For	V	S	-	-	-	-	MdG	301
2	Necromanzia	Mano spettrale	Crea una mano spettrale insostanziale che sferra attacco di contatto	V	S	-	-	-	-	MdG	255
2	Necromanzia	Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico	V	S	M	-	-	-	MdG	296
2	Necromanzia	Tocco del ghoul	Paralizza un soggetto che emana un fetore che rende infermi quanti gli sono vicini	V	S	M	-	-	-	MdG	302
3	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
3	Necromanzia	Fermare non morti	Immobilizza i non morti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	234
3	Necromanzia	Riposo inviolato	Conserva un cadavere	V	S	M	-	S	-	MdG	282
3	Necromanzia	Tocco del vampiro	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf	V	S	-	-	-	-	MdG	302
4	Necromanzia	Debilitazione	Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Necromanzia	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	268
5	Necromanzia	Giara magica	Consente la possessione di un'altra creatura	V	S	-	F	-	-	MdG	238

Maestro delle ombre di Telflamm

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
1	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
1	Trasmutazione	Levitazione	Il soggetto si muove in alto e in basso per volontà dell'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Illusione	Maschera d'ombra	Le ombre nascondono il volto dell'incantatore proteggendolo dalle tenebre, dalla luce e dagli sguardi	V	S	M	-	-	-	FR	73
1	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
1	Trasmutazione	Scassinare	Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente	V	-	-	-	-	-	MdG	286
1	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
1	Illusione	Spruzzo d'ombra	Le ombre frastornano i bersagli infliggendo 2 danni alla For	V	S	M	-	-	-	FR	75
1	Necromanzia	Tocco gelido	1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For	V	S	-	-	-	-	MdG	301
2	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
2	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
2	Illusione	Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	V	S	-	-	-	-	MdG	227
2	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
2	Invocazione	Luce nera	Un raggio di 6 m di oscurità soprannaturale attraverso cui l'incantatore è in grado di vedere	V	S	M	-	-	-	FR	71
2	Necromanzia	Tocco del vampiro	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf	V	S	-	-	-	-	MdG	302
2	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Ammaliamento	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
3	Invocazione	Fulmine oscuro	Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	93
3	Illusione	Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	V	S	M	-	-	-	MdG	237
3	Divinazione	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	V	S	M	-	-	-	MdG	245
3	Illusione	Invisibilità di massa	Come invisibilità, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	V	S	M	-	-	-	MdG	249
3	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270

Mago

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Illusione	Apertura silenziosa	Impedisce l'ingresso di un suono da una porta o da una finestra	-	S	-	-	-	-	MdF	78
0	Trasmutazione	Aprire/Chiudere	Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri	V	S	-	F	-	-	MdG	205
0	Trasmutazione	Cancella fumo	Impedisce al fumo di un piccolo fuoco di alzarsi dal terreno	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
0	Divinazione	Canto del cercatore	Fornisce un bonus +2 su tutte le prove di Cercare, ma una penalità di -2 alle prove di Muoversi Silenziosamente	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
0	Ammaliamento	Cavalcatura vendicativa	Rende più difficile controllare o cavalcare un animale	V	S	M	-	-	-	D&D17	43
0	Trasmutazione	Collante	Incolla un oggetto del peso di 2,5 Kg o meno a un oggetto più grande	V	S	M	-	-	-	SdF	57
0	Necromanzia	Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a un non morto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
0	Trasmutazione	Ficcanaso	Impedisce al fumo di un piccolo fuoco di alzarsi dal terreno	V	S	M	-	-	-	D&D17	43
0	Evocazione	Fiotto acido	Sfera che infligge 1d3 danni da acido	V	S	-	-	-	-	MdG	235
0	Ammaliamento	Frastornare	Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva	V	S	M	-	-	-	MdG	237
0	Illusione	Giochi di ombre	Manipola la forma e il movimento di un'ombra esistente	V	S	-	-	-	-	D&D17	44
0	Illusione	Gloria fugace	Garantisce un bonus +2 sulle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Invocazione	Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire)	V	-	-	-	-	-	MdG	250
0	Trasmutazione	Lanciare dardo	Lancia un dardo da balestra fino ad una portata media	V	S	-	-	-	-	MdF	106
0	Illusione	Lavagna	Crea una lavagna intangibile su cui il mago può scrivere	-	S	M	-	-	-	DeD 12	72
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Trasmutazione	Lingua tagliata	Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	97
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Invocazione	Luci danzanti	Crea torce illusorie o altre luci	V	S	-	-	-	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Mano magica	Telecinesi per 2,5 Kg	V	S	-	-	-	-	MdG	255
0	Trasmutazione	Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	256
0	Necromanzia	Necrochirurgia	Fornisce un bonus +2 per resistere ad una malattia, infliggendo 1d4 danni	V	S	M	-	-	-	D&D17	44
0	Trasmutazione	Nessuna luce	Impedisce alla luce normale di illuminare l'area	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
0	Necromanzia	Preservare organo	Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore	V	S	-	-	FD	-	LdFT	105
0	Universale	Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	V	S	-	-	-	-	MdG	272
0	Invocazione	Raggio di gelo	Raggio che infligge 1d3 danni da freddo	V	S	-	-	-	-	MdG	276
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
0	Trasmutazione	Ripara danni minori	Ripara 1 danno a qualsiasi costrutto	V	S	-	-	-	-	PA	120
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Invocazione	Scossa elettrica	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d3 danni da elettricità	V	S	-	-	-	-	MdF	123
0	Illusione	Sguardo snervante	Il soggetto subisce una penalità di -1 al tiro per colpire per 1d3 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	108
0	Universale	Sigillo arcano	Trascrive una runa personale (visibile o invisibile)	V	S	-	-	-	-	MdG	292
0	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
0	Necromanzia	Tocco di affaticamento	Attacco di contatto rende affaticato il bersaglio	V	S	M	-	-	-	MdG	301
0	Invocazione	Tosse di Horizikaul	Il bersaglio subisce 1 danno sonoro e rimane assordato per 1 round	V	S	-	-	-	-	MdF	129
1	Trasmutazione	Aberrante	Il soggetto diventa un'aberrazione	V	S	-	-	-	-	LdFT	84
1	Ammaliamento	Abilità sacrificale	L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici	V	S	M	-	-	-	LdFT	84
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Trasmutazione	Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Abiurazione	Armatura ectoplasmica	Fornisce un bonus di armatura +6 contro attacchi di contatto incorporei	V	-	-	-	-	-	LM	62
1	Evocazione	Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	V	S	-	F	-	-	MdG	206
1	Illusione	Aura magica di Nystul	Altera l'aura magica di un oggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	206

1	Trasmutazione	Barare	L'incantatore tira nuovamente i dadi quando deve determinare il risultato di un gioco d'azzardo	V	S	-	F	-	-	D	111
1	Abiurazione	Blocca porte	Tiene una porta chiusa	V	-	-	-	-	-	MdG	208
1	Trasmutazione	Bolla di sangue	Infligge ad un soggetto un malus di -4 alle prove di Carisma e -1 ai tiri salvezza Volontà	-	-	-	-	-	-	DeD 8	23
1	Evocazione	Borsa nera	Crea una borsa extradimensionale che contiene strumenti di tortura	V	S	M	-	-	-	LdFT	88
1	Invocazione	Brezza rinfrescante di Darsson	Crea una brezza leggera che soffia in una direzione	V	S	-	-	-	-	Sud	45
1	Trasmutazione	Caduta morbida	Oggetti o creature cadono lentamente	V	-	-	-	-	-	MdG	209
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Trasmutazione	Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Divinazione	Canto del sapere	L'incantatore ottiene un bonus a un'abilità e può usarla senza addestramento	V	S	-	-	-	-	D&D16	52
1	Evocazione	Cavalcatura	Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	212
1	Ammaliamento	Charme su persone	Rende una persona amichevole	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Divinazione	Colpire golem	Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro costrutti per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	145
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Divinazione	Colpo critico	Veloce. Per 1 round incantatore ottiene +1d6 danni, intervallo di minaccia raddoppiato e +4 ai tiri per colpire per confermare colpi critici	V	-	-	-	-	-	PAV	146
1	Divinazione	Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	V	S	M	-	FD	-	MdG	215
1	Divinazione	Conoscere protezioni	Determina le difese del bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdF	91
1	Necromanzia	Consapevolezza necrotica	Percepisce i soggetti con cisti necrotiche	V	S	-	F	-	-	LM	64
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Invocazione	Dardo incantato	1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre 1° (max 5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Ammaliamento	Dipendenza	Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
1	Invocazione	Disco fluttuante di Tenser	Crea un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 50 kg per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	225
1	Trasmutazione	Dispersione	Gli oggetti del bersaglio si disperdono in un'esplosione che provoca 1d8 danni normali o debilitanti	V	S	-	-	-	-	FR	68
1	Ammaliamento	Distrarre assalitore	Veloce. Una creatura è colta alla sprovvista per 1 round	V	S	M	-	-	-	PAV	147
1	Evocazione	Estrarre droga	Ricava della droga da un oggetto inanimato	V	S	-	F	-	-	LdFT	92
1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Evocazione	Evoca non morti 1	Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
1	Divinazione	Fabbro istantaneo	Veloce. Effettuare prova di Disattivare Congegni o Scassinare Serrature a +2 come azione gratuita	V	S	-	-	-	-	PAV	148
1	Illusione	Faccia amica	Ottiene bonus +5 a prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni	V	S	-	-	-	-	RD	165
1	Divinazione	Finta intuitiva	Veloce. Ottenere +10 alla successiva prova di Raggirare per fintare in combattimento	V	-	-	-	-	-	PAV	148
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Divinazione	Freccia mentale	Immediata. Incantatore minaccia quadretti vicini con il suo arco e tira senza provocare attacchi di opportunità	V	S	M	-	-	-	PAV	148
1	Trasmutazione	Gambe da marinaio	La creatura bersaglio può muoversi agevolmente su una nave	V	S	-	-	-	-	Sud	47
1	Necromanzia	Ghigno della morte	L'incantatore lascia un biglietto da visita magico su un cadavere	-	S	-	-	-	-	LdFT	94
1	Evocazione	Globo di acido inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da acido +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	109
1	Evocazione	Globo di elettricità inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da elettricità +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	110
1	Evocazione	Globo di freddo inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da freddo +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	110
1	Evocazione	Globo di fuoco inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da fuoco +1d8 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	110
1	Evocazione	Globo di suono inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni sonori +d18 per ogni due	V	S	-	-	-	-	PA	110

			livelli oltre il 1° (max 5d8)								
1	Evocazione	Grandine di pietre	Pietre infliggono 1d4 danni per livello a creature nell'area (max 5d4)	V	S	M	-	-	-	SdF	58
1	Divinazione	Identificare	Determina le proprietà di un oggetto magico	V	S	M	-	FD	-	MdG	241
1	Illusione	Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	242
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	245
1	Divinazione	Individuazione delle porte segrete	Rivela porte nascoste entro 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	245
1	Trasmutazione	Ingrandire persone	Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni	V	S	M	-	-	-	MdG	247
1	Ammaliamento	Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	249
1	Invocazione	Lama persistente di Shelgarn	Una lama di For attacca il bersaglio automaticamente ai fianchi	V	S	-	F	-	-	MdF	105
1	Trasmutazione	Lanciare oggetto	Fa volare oggetti Piccolissimi fino ad un lungo raggio	-	S	-	-	-	-	MdF	106
1	Trasmutazione	Lingua di tentacoli	L'incantatore sputa dei tentacoli in grado di lottare	V	S	M	-	-	-	LdFT	97
1	Divinazione	Localizza città	Trova città più vicina	V	-	-	-	-	-	RD	166
1	Divinazione	Localizza piattaforma	Trova la piattaforma planare più vicina sul piano in cui ci si trova attualmente	V	S	-	-	-	-	AP	98
1	Invocazione	Luce della lanterna	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni	-	S	-	-	-	-	LdIE	102
1	Invocazione	Luce di Lunia	L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni	V	S	-	-	-	-	AP	98
1	Invocazione	Luce oscura	Crea un'area di 1,5 m in cui tutti possono vedere anche senza luce	V	S	-	-	-	-	LdFT	97
1	Invocazione	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4)	V	S	-	-	-	-	MdG	254
1	Trasmutazione	Mano tagliente di Laeral	La mano dell'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +2 e si considera armata	V	S	-	-	-	-	MdF	107
1	Trasmutazione	Movimento accelerato	Veloce. Equilibrio, Muoversi Silenziosamente o Scalare a velocità normale senza penalità alla prova di abilità	V	S	M	-	-	-	PAV	151
1	Trasmutazione	Nervi reattivi di Kaupaer	Il bersaglio riceve un bonus di +5 alle prove di iniziativa	V	S	-	-	-	-	MdF	111
1	Trasmutazione	Nuoto veloce	Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9	V	S	-	F	-	-	MdF	112
1	Trasmutazione	Occhio dell'avoral	Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare	-	S	-	-	-	-	LdIE	104
1	Invocazione	Onda di Forza	Infligge 1d4+1 danni più la spinta	V	S	-	F	-	-	MdF	113
1	Invocazione	Palla di neve di Snilloc	Evoca una dopo l'altra fino a 5 sfere gelide di freddo (1d6 +1 per livello)	V	S	M	-	-	-	IE	52
1	Evocazione	Percorso immondo	Crea un percorso che gli esterni malvagi sono costretti a seguire	-	S	M	-	-	-	LdFT	103
1	Abiurazione	Protezione dai volatori alati	Come protezione dal male, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate	V	S	M	-	FD	-	Sud	49
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Invocazione	Pugnale di ghiaccio	Come un'arma deflagrante, il pugnale infligge al bersaglio 1d4 danni da freddo per livello dell'incantatore, più il danno dell'area	V	S	M	-	-	-	MdF	117
1	Trasmutazione	Pugno di pietra	Ottenere +6 For e attacco di schianto naturale	V	S	M	-	-	-	PA	118
1	Necromanzia	Raggio di energia negativa	Contatto a distanza, 1d6 danni da energia negativa; +1d6 ogni due livelli superato il 1° (max 5d6)	V	S	M	-	-	-	TeS	99
1	Necromanzia	Raggio di indebolimento	Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	276
1	Ammaliamento	Resistenza alle droghe	Il soggetto è immune alla dipendenza	V	-	M	-	-	-	LdFT	105
1	Abiurazione	Resistere all'allineamento planare	Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato	V	S	-	-	FD	-	AP	101
1	Illusione	Rete di ombre	Normali ombre forniscono occultamento a quanti si trovano nell'area dell'incantesimo	V	S	-	-	-	-	MdF	119

1	Divinazione	Ricerca istantanea	Veloce. Effettuare prova di Cercare a +2 come azione gratuita	V	S	-	-	-	-	PAV	153
1	Trasmutazione	Ridurre persone	Una creatura umanoide dimezza le sue dimensioni	V	S	M	-	-	-	MdG	280
1	Trasmutazione	Ripara danni leggeri	Ripara 1d8 danni +1 danno per livello (max +5) a qualsiasi costrutto	V	S	-	-	-	-	PA	119
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Trasmutazione	Ritirata rapida veloce	Veloce. La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	153
1	Necromanzia	Rivalsa	Arma con asta di legno colpisce chi la impugna	V	S	-	F	-	-	PA	120
1	Divinazione	Rivela linea di sangue	Conosce la razza di una creatura per livello	V	S	M	-	-	-	RD	167
1	Invocazione	Rombo di Horizikaul	Il bersaglio subisce 1d4 danni sonori per ogni 2 livelli più la sordità	V	S	-	-	-	-	MdF	121
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
1	Trasmutazione	Scagliare ferita	L'incantatore trasferisce 1 pf per livello di danni su un altro soggetto	V	S	M	-	-	-	LdFT	107
1	Trasmutazione	Scelta di incantesimi	Mantiene la carica di un incantesimo per ogni arto anteriore	V	S	-	-	-	-	SS	71
1	Abiurazione	Scudo	Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e, blocca dardi incantati	V	S	-	-	-	-	MdG	288
1	Trasmutazione	Segnale di portale	Consente a max 6 soggetti di conoscere sempre dove si trova un dato portale	V	S	-	-	-	-	MdP	39
1	Divinazione	Sensibilità arcana	Discerne le capacità da incantatore del soggetto e il suo livello di potere	V	S	-	-	-	-	Sud	50
1	Evocazione	Servitore inosservato	For invisibile che segue i comandi dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	290
1	Trasmutazione	Soffio soffuso	L'arma a soffio del drago abbaglia i bersagli	-	S	-	-	-	-	D	81
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
1	Abiurazione	Sospendere malattia	Impedisce a una malattia di nuocere alla creatura per 24 ore	V	S	M	-	-	-	LdFT	108
1	Illusione	Spruzzo colorato	Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli	V	S	M	-	-	-	MdG	297
1	Illusione	Stendardo di Alustriel	Fa apparire uno stendardo (come quelli da battaglia o altri simili) all'interno del raggio di azione, accompagnandolo con fanfare musicali o con suoni di corno	-	-	-	-	-	-	AM	4
1	Evocazione	Stretta caustica	Un attacco di contatto per livello infligge 1d6 danni da acido	V	S	-	-	-	-	MdF	126
1	Invocazione	Stretta folgorante	A contatto infligge 1d6 danni da elettricità per livello (max 5d6)	V	S	-	-	-	-	MdG	298
1	Divinazione	Tiro del cecchino	Veloce. Senza limiti di gittata al successivo attacco furtivo a distanza	V	S	-	-	-	-	PAV	156
1	Divinazione	Tiro guidato	Veloce. Incantatore ignora penalità di distanza con attacchi a distanza per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	157
1	Divinazione	Tocco del padrone	Velcoe. Incantatore ottiene competenza nel'uso di un'arma o scudo toccato per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	PAV	157
1	Divinazione	Tocco dello studioso	Legge libri in pochi secondi	V	S	M	F	-	-	RD	169
1	Necromanzia	Tocco gelido	1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For	V	S	-	-	-	-	MdG	301
1	Ammaliamento	Torpore	Un soggetto indifeso viene posto in uno stato che gli consente di muoversi ma di non effettuare altre azioni	-	S	M	-	-	-	LdFT	110
1	Evocazione	Unto	Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto	V	S	M	-	-	-	MdG	306
1	Illusione	Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	MdG	307
1	Necromanzia	Verme dello spirito	Il bersaglio subisce un danno alla Cos per round per la durata di 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdF	131
1	Abiurazione	Viscere di ferro	Il bersaglio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il veleno	V	S	M	-	-	-	MdF	132
1	Trasmutazione	Visione crepuscolare	Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa	V	S	-	-	-	-	PA	129
2	Trasmutazione	Ali del mare	Aggiunge +9 m alla velocità di nuotare del soggetto	-	S	M	-	-	-	SS	63
2	Trasmutazione	Ali dell'aria	La manovrabilità in volo del bersaglio migliora di una classe	V	-	-	-	-	-	D	76
2	Trasmutazione	Ali di nuvole	Aumenta di +9 m la velocità di volare del soggetto	V	S	-	-	-	-	SS	63
2	Trasmutazione	Allarme per portale	Crea un allarme mentale o udibile ogni volta che una creatura attraversa un portale magico	V	S	M	-	-	-	MdP	39
2	Illusione	Allucinazione assillante	Creature da incubo colpiscono bersagtlio per 4 danni Sag, 4 danni Des	V	S	-	-	-	-	PA	97
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Invocazione	Ariete	Infligge 1d6 danni più la spinta	V	S	-	F	-	-	MdF	78
2	Invocazione	Ariete di forza	Un ariete di forza infligge 1d6 danni, apre le porte ed effettua attacchi di spinta	V	S	M	-	-	-	DeD 15	50
2	Trasmutazione	Arma sonora	Arma toccata infligge +1d6 danni sonori con ogni colpo	V	-	-	-	-	-	PAV	143

2	Trasmutazione	Armatura del tocco fantasma	L'armatura funziona normalmente contro gli attacchi incorporei	V	S	M	-	-	-	LM	62
2	Necromanzia	Armatura mortale	Un'aurea nera danneggia le creature che attaccano l'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdF	80
2	Trasmutazione	Artigli dei belker	Un tocco per livello infligge 3d4 danni e si dilunga per 1 round in più per ogni 3 livelli	V	S	-	-	-	-	AP	93
2	Illusione	Artigli di oscurità	Le mani dell'incantatore si allungano e diventano artigli per attacchi di contatto in mischia: infliggono 1d4 danni da freddo più lentezza	V	S	-	-	-	-	FR	66
2	Necromanzia	Arto avvizzito	L'incantatore può ridurre la velocità del soggetto a 1,5 m o rendergli impossibile l'uso degli oggetti o il lancio di incantesimi somatici	V	S	-	-	-	-	LdFT	87
2	Ammaliamento	Assimilare Forza	Il soggetto diventa esausto	V	S	-	F	-	-	LdFT	87
2	Trasmutazione	Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
2	Trasmutazione	Aumentare famiglio	Il famiglio dell'incantatore diventa più potente	V	S	-	-	-	-	PC	116
2	Evocazione	Bastone di forza	Crea un bastone ferrato di forza che può storidre ed in grado di colpire anche creature incorporee ed eteree	V	S	M	-	-	-	IE	48
2	Illusione	Bocca magica	Parla una volta che viene attivata	V	S	M	-	-	-	MdG	209
2	Necromanzia	Bolla essiccante	Globo di aria danneggia facendo evaporare l'umidità dal bersaglio	-	S	M	-	FD	-	SS	64
2	Invocazione	Camera raggelante di Darsson	Crea una brezza leggera che soffia in una direzione	V	S	-	-	-	-	Sud	45
2	Illusione	Camuffare non morti	Muta le sembianze di un non morto incorporeo	V	S	-	F	-	-	MdF	87
2	Illusione	Camuffare riflettente	Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso	V	S	-	-	-	-	SdF	56
2	Trasmutazione	Carica da leone	Il soggetto può caricare, poi compiere attacco completo nello stesso round	V	S	M	-	-	-	SS	64
2	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
2	Necromanzia	Ciste necrotica	Pone una ciste di tessuto non morto in un soggetto	V	S	-	F	-	-	LM	64
2	Trasmutazione	Colpo del wraith	Veloce. Attacchi in mischia colpiscono come attacchi di contatto per 1 round	V	S	-	-	-	-	PAV	146
2	Necromanzia	Comandare non morti	Una creatura non morta obbedisce agli ordini dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	215
2	Invocazione	Combustione	Il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdF	90
2	Trasmutazione	Corno di ferro di Balagarn	Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante	V	S	-	-	-	-	MdF	91
2	Trasmutazione	Corpo del sole	Fiamme e luce si irraggiano per 1,5 m dal corpo dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	PS	157
2	Evocazione	Creare tatuaggio magico	Conferisce al soggetto un tatuaggio magico con vari effetti	V	S	M	F	-	-	GGF	106
2	Necromanzia	Danza della rovina	Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni	V	S	-	-	-	-	LdFT	90
2	Invocazione	Dardo solare	Un raggio infligge 2d6 danni, ulteriori danni sui non morti e potrebbe accecare il bersaglio	V	S	-	-	-	-	Sud	46
2	Necromanzia	Dardo vitale	1 raggio per ogni 2 livelli risucchia 1 pf sì che i non morti percepiscano l'incantatore come una creatura non morta	V	S	-	-	-	-	MdF	92
2	Illusione	Delusioni di grandezza	Illude il bersaglio di essere più forte e abile subendo un -2 ai TpC, TS, prove di abilità e alla Sag	V	-	-	-	-	-	DeD 12	72
2	Illusione	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	225
2	Abiurazione	Dissolvi nebbia	Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata	V	S	-	-	-	-	Sud	46
2	Ammaliamento	Dono allettante	Il soggetto consegna ciò che ha in mano all'incantatore	V	S	-	-	-	-	D	111
2	Trasmutazione	Energizzare pozione	Trasforma una pozione in una granata che infligge danni da energia in un'esplosione del raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	LdIE	96
2	Trasmutazione	Esplosione di adrenalina	Conferisce +4 For a tutte le creature evocate dall'incantatore	V	S	-	-	FD	-	STS	89
2	Invocazione	Esplosione di fuoco	Soggetti adiacenti subiscono 1d8 danni da fuoco per livello	V	S	M	-	-	-	PA	105
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
2	Evocazione	Evoca non morti 2	Evoca dei non morti che combattono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
2	Evocazione	Evoca sciame	Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni	V	S	M	-	FD	-	MdG	233
2	Invocazione	Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	V	S	M	-	-	-	MdG	235
2	Abiurazione	Filtro	Rende il soggetto resistente alle tossine inalate	V	S	M	-	FD	-	TeS	95
2	Invocazione	Folata di vento	Spazza via o butta a terra le creature più piccole	V	S	-	-	-	-	MdG	235
2	Invocazione	Fornace infuocata di Darsson	Alza la temperatura di un'area fino al caldo estremo	V	S	-	-	-	-	Sud	46

2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Invocazione	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Ammaliamento	Frastornare mostri	Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva	V	S	M	-	-	-	MdG	237
2	Evocazione	Freccia acida di Melf	Un attacco di contatto a distanza; 2d4 danni per 1 round + 1 round per ogni tre livelli	V	S	M	F	-	-	MdG	237
2	Invocazione	Fulmine oscuro	Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	93
2	Invocazione	Fulmine oscuro	Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round	V	S	-	-	-	-	SdFO	210
2	Ammaliamento	Garbato promemoria di Nybor	Il bersaglio rimane frastornato per 1 round, dopodichè ha -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove, ed è distratto	V	S	-	F	-	-	GGF	109
2	Ammaliamento	Giogo della pietà	Il bersaglio infligge danni non letali	V	-	-	-	-	-	LdIE	99
2	Necromanzia	Glifo del ghoul	Il glifo rende interdetta l'area, paralizza le vittime	V	S	M	-	-	-	LM	66
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Immagine minore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni	V	S	-	F	-	-	MdG	241
2	Illusione	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8)	V	S	-	-	-	-	MdG	242
2	Trasmutazione	Indebolire scaglie	L'armatura naturale di un soggetto si indebolisce	V	S	M	-	-	-	D	112
2	Ammaliamento	Indifferenza	Rende il soggetto resistente alla paura, alla compulsione e agli effetti sul morale	V	S	M	-	-	-	TeS	96
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Divinazione	Individuazione delle aberrazioni	Individua la presenza delle aberrazioni	V	S	-	-	-	-	SdFO	210
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Ammaliamento	Ira disseminata	Bersaglio costretto ad attaccare incantatore fisicamente per 1 round per livello	V	S	-	F	-	-	PAV	150
2	Invocazione	Lama del dolore e della paura	Crea del dolore e della paura	V	S	-	-	FD	-	LM	67
2	Trasmutazione	Lama rotante	Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m	V	S	-	F	-	-	PA	113
2	Evocazione	Lame di fuoco	Armi da mischia dell'incantatore infliggono 1d6 danni da fuoco per 1 round	V	-	-	-	-	-	PA	113
2	Trasmutazione	Lancio sussurrato	Il successivo incantesimo può essere lanciato come azione mentale	V	-	-	-	-	-	SdFO	129
2	Necromanzia	Lenta consunzione	L'incantatore assorbe salute e sostentamento da un soggetto indifeso	V	S	-	-	-	-	LdFT	96
2	Trasmutazione	Levitazione	Il soggetto si muove in alto e in basso per volontà dell'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	252
2	Divinazione	Localizza nodo	Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	58
2	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
2	Invocazione	Luce di Mercuria	L'incantatore irradia una luce dorata, che può scaricare come due missili che infliggono 1d6 danni, 2d6 contro i non morti e gli esterni malvagi	V	S	-	-	-	-	AP	98
2	Invocazione	Luci della città	Assorbe luce vicina per rilasciarla come lampo accecante	V	S	M	-	-	-	RD	166
2	Trasmutazione	Lunga stretta di Gra'zt	La mano dall'incantatore si stacca dal braccio e vola per effettuare attacchi in lotta	V	S	-	-	-	-	LdFT	97
2	Necromanzia	Mano spettrale	Crea una mano spettrale insostanziale che sferra attacco di contatto	V	S	-	-	-	-	MdG	255
2	Illusione	Maschera d'ombra	Le ombre nascondono il volto dell'incantatore proteggendolo dalle tenebre, dalla luce e dagli sguardi	V	S	M	-	-	-	FR	73
2	Illusione	Mascherare pozza	Nasconde dalla vista una pozza di colore sul Piano Astrale	V	S	-	-	-	-	AP	99
2	Ammaliamento	Masochismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce un +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	98
2	Abiurazione	Melodia dissonante	Prove di Concentrazione più difficili all'interno dell'area dell'incantesimo	V	S	-	-	-	-	SS	67
2	Ammaliamento	Mente di Mechanus	Ricrea la mente del bersaglio in modo che diventi una fredda calcolatrice	V	S	-	-	-	-	AP	99
2	Evocazione	Miasma di Igedrazaar	Una nuvola di nebbia infligge 1d4 danni debilitanti per livello	V	S	-	F	-	-	MdF	109
2	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
2	Illusione	Muro di mestizia	Barriera di ombre occulta visuale e impedisce passaggio	V	S	M	-	-	-	PA	114
2	Illusione	Nemico fantasma	Crea nella mente del bersaglio una creatura che ritiene pericolosa che lo attacca ai fianchi e crea un falso bersaglio	V	S	-	F	-	-	DeD 12	74
2	Evocazione	Nube di inchiostro	Oscura la vista sott'acqua oltre 1,5 m	V	S	M	-	-	-	SS	68
2	Evocazione	Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	V	S	-	-	-	-	MdG	263

2	Invocazione	Nube disorientante	Genera un cono nauseante di 3 m	V	S	-	-	-	-	GGF	114
2	Trasmutazione	Nuotare	Il soggetto ottiene velocità di nuotare, bonus +8 a prove di Nuotare	V	S	M	-	-	-	PA	116
2	Abiurazione	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	264
2	Trasmutazione	Olfatto acuto	Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	RdS	157
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Trasmutazione	Ossa di pietra	Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3	V	S	-	F	-	-	MdF	113
2	Trasmutazione	Ossa morbide	Conferisce riduzione del danno 5/- contundenti e +20 alle prove di Artista della fuga, ma causa -4 alla For e alla Cos	-	-	-	-	-	-	DeD 8	27
2	Abiurazione	Paradiso proibito	Il soggetto acquisisce un bonus ai tiri salvezza +4 contro i poteri degli esterni buoni	V	S	-	-	-	-	LdFT	102
2	Invocazione	Pareti di smeraldo	Crea fino a cinque cubi di 1,5 m di are ache reggono fino a 45 kg per livello	V	S	M	-	-	-	DeD 15	51
2	Trasmutazione	Parlare agli alleati	I soggetti possono conversare a distanza senza muovere le labbra	V	S	-	F	-	-	SS	69
2	Trasmutazione	Passo vivace	L'incantatore e gli alleati ottengono un incremento di +3 m alla velocità e possono andare velocit per un'or al giorno in più per ogni livello	V	S	-	F	-	-	GGF	116
2	Trasmutazione	Pinne in piedi	Trasforma code e pinne in gambe e piedi	V	S	-	-	-	-	SS	69
2	Trasmutazione	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Evocazione	Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Abiurazione	Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	274
2	Invocazione	Pugnale infuocato	Funziona come lama infuocata, ma procura 1d4 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	-	-	MdF	117
2	Invocazione	Raggio rigenerante	Un raggio di luce gialla ripristina 1 danno alla Forza per livello dell'incantatore (max 5), nega le penalità alla Forza (fino a 1d6+1 per livello dell'incantatore, max 1d6+5) e riporta le creature esauste ad affaticate o rimuove l'affaticamento	V	S	-	-	-	-	IPdF	33
2	Invocazione	Raggio rovente	Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (max +3)	V	S	-	-	-	-	MdG	276
2	Evocazione	Ragnatela	Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi	V	S	M	-	-	-	MdG	276
2	Trasmutazione	Rasoi taglienti	Il morso o un artiglio del drago mette a segno una minaccia di critico con un 19 o un 20	V	-	-	-	-	-	D	78
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Necromanzia	Rinsecchimento	Il soggetto subisce 1d4 danni per livello	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
2	Trasmutazione	Ripara danni moderati	Ripara 2d8 danni +1 danno per livello (max +10) a qualsiasi costrutto	V	S	-	-	-	-	PA	120
2	Ammaliamento	Risata incontenibile di Tasha	Il soggetto perde azioni per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	282
2	Ammaliamento	Sadismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	LdFT	107
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Divinazione	Sapienza di ascolto	Incantatore ottiene +4 a prove di Ascoltare, più percezione cieca o vista cieca se ha 5 o più gradi in Ascoltare	V	S	-	-	FD	-	PAV	154
2	Divinazione	Sapienza di equilibrio	Incantatore ottiene bonus +4 a prove di Equilibrio e può rimanere in equilibrio su superfici impossibili se ha 5 o più gradi in Equilibrio	V	S	M	-	FD	-	PAV	154
2	Trasmutazione	Scaglie affilate	Le scaglie dell'incantatore diventano affilate ed infliggono danni letali	V	-	M	F	-	-	RdS	157
2	Abiurazione	Scaglie scintillanti	Il drago ottiene un bonus di deviazione alla CA pari al suo modificatore di Car	V	-	-	-	-	-	D	79
2	Invocazione	Scala di Forza	Crea una scala mobile di For	V	S	-	F	-	-	MdF	122
2	Trasmutazione	Scassinare	Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente	V	-	-	-	-	-	MdG	286
2	Trasmutazione	Scavare rapido	Aggiunge +6 m alla velocità di scavare del soggetto	V	S	M	-	FD	-	SS	71
2	Abiurazione	Schermo anti-sguardo	Il soggetto ha una probabilità del 50% di evitare gli attacchi con lo sguardo	V	S	-	-	-	-	TeS	100
2	Necromanzia	Schermo dalla progenie	Pone una ciste di tessuto non morto in un soggetto	V	S	-	-	FD	-	LM	70
2	Invocazione	Sciame di palle di neve di Snilloc	Infligge 1d6 danni da freddo per ogni 2 livelli nel raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	FR	73
2	Illusione	Scolorire pozza	Cambia il colore di una pozza di colore sul Piano Astrale	V	S	M	-	-	-	AP	104

2	Necromanzia	Scrutare necrotico	Pone una ciste di tessuto non morto in un soggetto	V	S	-	F	-	-	LM	71
2	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
2	Abiurazione	Serratura arcana	Blocca magicamente una porta o uno scrigno	V	S	M	-	-	-	MdG	290
2	Abiurazione	Serratura nodale	Dissuade gli altri dall'usare i poteri di un nodo terrestre	V	S	-	-	-	-	SdF	62
2	Invocazione	Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	291
2	Illusione	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	V	-	-	-	-	-	MdG	291
2	Ammaliamento	Sguardo mesmerico	Lo sguardo del drago frastorna le creature	-	S	-	-	-	-	D	79
2	Trasmutazione	Sinfonia dell'arma danzante	Una spada si anima e combatte per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	D&D16	53
2	Abiurazione	Sintonia dei pugnali incantati	Veloce. Incantatore ottiene bonus cognitivo +2 all'attacco e ai danni se compie un attacco completo, RI 5 + livello dell'incantatore se combatte sulla difensiva e RD 5/magia se usa azione di difesa totale	V	-	-	F	-	-	PAV	155
2	Evocazione	Soffocare	Il bersaglio subisce 1d4 danni per round da mani invisibili che lo strangolano	V	S	M	-	-	-	TeS	102
2	Ammaliamento	Sollecitare dono	La creatura cede all'incantatore ciò che ha in mano	V	S	-	-	-	-	LdFT	108
2	Invocazione	Sommovimento terrestre di Theskyn	Un'esplosione di forza spinge indietro le creature attorno all'incantatore come una manovra di spingere effettuata da un avversario di taglia Grande dotato di Forza pari a 20 + il livello dell'incantatore (max 25)	V	S	-	-	-	-	IPdF	34
2	Necromanzia	Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico	V	S	M	-	-	-	MdG	296
2	Invocazione	Spira elettrica di Gedlee	Un'esplosione del raggio di 1d5 m infligge 1d6 danni da elettricità per ogni 2 livelli e inoltre stordisce	V	S	M	-	-	-	GGF	119
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Illusione	Spruzzo d'ombra	Le ombre frastornano i bersagli infliggendo 2 danni alla For	V	S	M	-	-	-	FR	75
2	Trasmutazione	Stretta di terra	Braccio fatto di terra e terriccio lotta con nemici	V	S	M	-	-	-	PA	126
2	Necromanzia	Sudario dei non morti	Un sudario di energia negativa fa sì che i non morti percepiscano l'incantatore come una creatura non morta	V	S	M	-	-	-	MdF	126
2	Ammaliamento	Superba arroganza	Bersagli ottengono bonus +4 ai tiri salvezza contro charme, compulsione e paura	V	S	M	-	-	-	RD	168
2	Universale	Tasca per famiglio	Abito o contenitore diventa rifugio sicuro extradimensionale per famiglio	V	S	M	-	-	-	PA	128
2	Invocazione	Tentacolo zannuto	Dalla mano dell'incantatore si allunga un tentacolo d'ombra lungo 9 metri che termina con tre bocche (ciascuna con CA 15, pf 10 + livello dell'incantatore). Le bocche possono colpire i nemici entro 3 metri da esse indipendentemente, infliggendo 2d6 danni ciascuna	V	S	M	-	-	-	IPdF	35
2	Necromanzia	Tocco del ghoul	Paralizza un soggetto che emana un fetore che rende infermi quanti gli sono vicini	V	S	M	-	-	-	MdG	302
2	Ammaliamento	Tocco di idiozia	Il soggetto subisce 1d6 danni a Int, Sag e Car	V	S	-	-	-	-	MdG	302
2	Necromanzia	Tocco straziante	Infliggere 1d6 danni +1 per livello; incantatore infligge anche danni da attacco furtivo se ce l'ha	V	S	-	-	-	-	PAV	157
2	Illusione	Trama della lama	Veloce. Attacco in mischia dell'incantatore frastorna avversario	V	-	-	-	-	-	PAV	157
2	Illusione	Trama ipnotica	Affascina (2d4+livello) DV di creature	-	S	M	-	-	-	MdG	302
2	Illusione	Trappola di Leomund	Fa apparire un oggetto protetto da una trappola	V	S	M	-	-	-	MdG	303
2	Invocazione	Trattamento shock	Una scarica di elettricità danneggia un avversario con la possibilità di stordirlo	V	S	-	-	-	-	D&D18	50
2	Trasmutazione	Trucco della corda	Fino a otto creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale	V	S	M	-	-	-	MdG	305
2	Invocazione	Vampa di Aganazzar	Un getto di fiamma infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli	V	S	-	F	-	-	FR	75
2	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
2	Invocazione	Vento di sangue	Il soggetto usa l'arma naturale come arma da lancio	V	S	-	-	-	-	SS	72
2	Trasmutazione	Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,5 Km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	307
2	Trasmutazione	Vincolato a terra	La creatura influenzata non può volare	V	S	-	-	-	-	D	115
2	Illusione	Visione dell'entropia	Pone daventi al bersaglio una visione dell'Abisso che incute paura sempre più intensa	V	S	-	-	-	-	OdA	96
2	Trasmutazione	Vista cieca	Conferisce vista cieca entro 9 m	V	S	-	-	-	-	GGF	122

2	Necromanzia	Vita falsata	Si ottengono 1d10 pf temporanei + 1 per livello (max +10)	V	S	M	-	-	-	MdG	309
2	Trasmutazione	Volare veloce	Veloce. Ottenre velocità di volare di 18 m per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	158
3	Abiurazione	Abolire ombre	Causa 1d6 di danni per livello incantatore alle creature d'ombra, può dissolvere gli incantesimi della sottoscuola ombra	V	S	M	-	-	-	IE	47
3	Abiurazione	Allarme migliorato	Come Allarme, ma anche su quelle creature che attraversano l'area su piani adiacenti	V	S	-	F	-	-	MdP	33
3	Trasmutazione	Amanuensis	Copia testi non magici	V	S	M	-	-	-	MdF	77
3	Divinazione	Analizzare piattaforma	Trova una piattaforma planare vicina e ne scopre le propietà	V	S	M	-	-	-	AP	92
3	Divinazione	Analizzare portale	Individua e analizza i portali nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	AP	92
3	Divinazione	Analizzare portale	Individua e analizza i portali nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	FR	66
3	Evocazione	Annegare	Il bersaglio comincia immediatamente ad annegare	V	-	-	-	-	-	LdFT	85
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Trasmutazione	Arma di impatto	Funziona come estremità affilata, ma potenzia le armi contundenti	V	S	-	-	-	-	MdF	80
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Illusione	Arma spettrale	Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto	V	S	-	-	-	-	PAV	143
3	Evocazione	Armatura magica migliorata	Un campo di forza conferisce bonus di +3 CA +1 per ogni livello	V	S	M	-	-	-	IE	48
3	Evocazione	Armatura magica superiore	Fornisce a soggetto bonus di armatura +6	V	S	M	-	-	-	PA	99
3	Abiurazione	Aura d'ametista di Nezram	Impedisce ai veleni e alle malattie di avere effetto sul soggetto	V	S	M	-	-	-	IPdF	30
3	Evocazione	Bande d'acciaio	Bande metalliche immobilizzano o intralciano bersaglio per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	PA	100
3	Divinazione	Barlume di verità	L'incantatore ottiene un sì o un no come risposta a una domanda	V	S	-	-	-	-	LdFT	88
3	Necromanzia	Bastoni e pietre	Crea uno scheletro di pietra e di legno in grado di risucchiare l'energia che combatte per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	Sud	45
3	Trasmutazione	Bava del babau	Secerne una cido che ricopre il corpo e danneggia le armi degli avversari	V	S	M	-	FD	-	AP	94
3	Trasmutazione	Benedizione del Girallon	Il soggetto ottiene un addizionale paio di braccia per ogni quattro livelli	V	S	M	-	-	-	SS	63
3	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
3	Trasmutazione	Braccia abbondanti		V	S	M	-	-	-	SdFO	209
3	Invocazione	Camera	Imprigiona una creatura sul piano etereo	V	S	M	-	-	-	MdP	34
3	Trasmutazione	Camminare sul crinale dei monti	Bonus +10 alle prove di Equilibrio e Scalare	V	S	M	-	-	-	RP	164
3	Evocazione	Candela spettrale	Mano e candela spettrali ilumina, influenza creature incorporee	-	S	M	-	-	-	PA	101
3	Invocazione	Capanna di Leomund	Crea riparo per 10 creature	V	S	M	-	-	-	MdG	212
3	Illusione	Cecità alla realtà	Il soggetto non può eseguire azioni e in seguito non guarisce naturalmente	V	S	M	-	-	-	LdFT	89
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il caos	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro la legge	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Invocazione	Chicchi di grandine	Globi glaciali infliggono 5d6 danni da freddo	V	S	M	-	-	-	SS	64
3	Invocazione	Danza d'acciaio	I pugnali divengono oggetti volanti animati di taglia Media e attaccano gli avversari	V	S	-	F	-	-	MdF	92
3	Illusione	Delusione crudele	Il soggetto viene ingannato per 1 round, poi subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
3	Necromanzia	Depressione	I nemici intorno all'incantatore diventano affaticati e subiscono penalità al loro tiro salvezza sulla Volontà	V	S	-	-	-	-	D&D18	49
3	Evocazione	Destriero fantomatico	Un cavallo magico appare per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	224
3	Divinazione	Discernere mutaforma	Penetra camuffamenti e identifica creature mutaforma	V	S	M	-	-	-	PA	104

3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Illusione	Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	V	S	-	-	-	-	MdG	227
3	Ammaliamento	Eroismo	Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Necromanzia	Esplosione di energia negativa	1d8 danni + 1 danno per livello (max +10) da energia negativa, raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	TeS	94
3	Invocazione	Esplosione di ghiaccio	1d8 danni + 1 danno per livello (max +10) da freddo raggio di 6 m	V	S	M	-	-	-	TeS	94
3	Invocazione	Esplosione di rocce	Provoca l'esplosione di un oggetto di pietra che infligge danni pari a 1d4+1 per livello	V	S	-	-	-	-	Sud	46
3	Invocazione	Esplosione luminosa	Un lampo di luce abbaglia e acceca in un'esplosione del raggio di 6 m	V	S	M	-	FD	-	FR	68
3	Trasmutazione	Estremità affilata	Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale	V	S	-	-	-	-	MdG	230
3	Abiurazione	Evitare effetti planari	Fornisce protezione temporanea contro i tratti planari particolarmente nocivi	V	-	-	-	-	-	AP	95
3	Abiurazione	Evitare effetti planari	Per un certo periodo si è immuni agli effetti di un piano specifico	V	-	-	-	-	-	MdP	35
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
3	Evocazione	Evoca non morti 3	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
3	Necromanzia	Fermare non morti	Immobilizza i non morti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	234
3	Abiurazione	Fiato di Laogzed	Vapori nauseanti all'interno del cono persistono per 10 round	V	S	M	-	-	-	RdS	155
3	Trasmutazione	Fondere braccia	Molteplici braccia/tentacoli diventano un paio di arti più forti	V	S	-	-	-	-	SS	66
3	Trasmutazione	Forma amorfa	Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure	-	S	M	-	FD	-	SdF	57
3	Trasmutazione	Forma gassosa	Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente	-	S	M	-	FD	-	MdG	236
3	Trasmutazione	Forma permeabile	L'incantatore si rende incorporeo per un breve periodo	V	-	-	-	-	-	SdFO	129
3	Invocazione	Frantuma suolo	Infligge 1d4 danni sonori e danneggia le superfici fino ad una profondità di 15 cm	V	S	-	F	-	-	MdF	98
3	Trasmutazione	Freccia infuocata	Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco	V	S	M	-	-	-	MdG	237
3	Invocazione	Fulmine	1d6 danni per livello da elettricità	V	S	M	-	-	-	MdG	237
3	Invocazione	Fulmine risonante	Energia sonora infligge 1d4 danni per livello (max 10d4)	V	S	-	-	-	-	PA	108
3	Trasmutazione	Gioia distillata	Crea l'ambrosia	V	S	-	F	-	-	LdIE	99
3	Invocazione	Globo scintillante di Nchaser	Crea una luce magica permanente; è l'incantatore a controllarne l'intensità	V	S	-	F	-	-	GGF	110
3	Illusione	Guardiani fantomatici	Crea illusione di gruppo di guardie	V	S	M	-	-	-	RD	165
3	Illusione	Immagine maggiore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni, odore e calore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
3	Divinazione	Individuazione di metalli e minerali	L'incantatore percepisce la presenza di metallo in un'area	V	S	M	-	-	-	RdF	190
3	Trasmutazione	Interiora ondulanti	Ottiene immunità al danno extra dai colpi critici e dagli attacchi furtivi	V	S	-	-	-	-	SdFO	211
3	Trasmutazione	Intermittenza	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	247
3	Ammaliamento	Invidia dell'avaro	Il soggetto desidera ardentemente un oggetto vicino	V	S	M	-	-	-	D	112
3	Invocazione	Invocare il segno ceruleo	Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite	-	S	-	-	-	-	SdFO	211
3	Ammaliamento	Ira	Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA	V	S	-	-	-	-	MdG	249
3	Trasmutazione	Lancia di ghiaccio	Trasforma il ghiaccio in lancia e attacca il bersaglio, infliggendo 5d6 danni e stordendolo per 1d4 round	V	S	M	-	-	-	GGF	111
3	Invocazione	Lancia infame	Crea una lancia corta +2 che infligge danni infami	V	S	M	-	FD	-	LdFT	96
3	Invocazione	Lancia sonora	Energia sonora infligge 1d6 danni per livello	V	S	-	-	-	-	SS	67
3	Illusione	Legame d'ombra	Ombre simili a nastri frastornano e intralciano creature in esplosione con raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	PA	113
3	Divinazione	Legame telepatico inferiore	Legame con un soggetto entro 9 m per 10 minuti per livello	V	S	-	-	-	-	PS	166
3	Trasmutazione	Lentezza	Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, ha -1 alla CA e ai tiri per colpire	V	S	M	-	-	-	MdG	252
3	Trasmutazione	Lingua di serpente	L'incantatore sputa una vipera Minuscola ogni 4 livelli	V	S	M	-	-	-	LdFT	97
3	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
3	Invocazione	Luce di Venya	L'incantatore irradia una luce argentea, che può scaricare come due missili che infliggono 3d6 danni contro i non morti e gli esterni malvagi oppure curano 3d6 danni	V	S	-	-	-	-	AP	98
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Invocazione	Luce nera	Un raggio di 6 m di oscurità soprannaturale attraverso cui l'incantatore è in	V	S	M	-	-	-	FR	71

			grado di vedere									
3	Necromanzia	Luogotenente non morto	Un bersaglio non morto può impartire ordini ai non morti controllati dall'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	106
3	Illusione	Maledizione della carcassa	Il soggetto perde i sensi per 1d10 minuti	V	S	M	-	-	-	LdFT	98
3	Ammaliamento	Malocchio	Il soggetto subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	-	S	-	-	-	-	LdFT	98
3	Trasmutazione	Mano magica superiore	Come mano magica, ma con un raggio di 3 m e un peso di 4,5 kg per livello dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	107
3	Trasmutazione	Manozanna	Zanne crescono sulla mano infliggendo 1d6 danni quando colpisce	V	S	-	-	-	-	RdS	157
3	Illusione	Mantello di Khyber	Nasconde l'allineamento e la vera identità da qualsiasi forma di divinazione	V	S	-	F	-	-	D&D18	11
3	Ammaliamento	Mite ammonimento di Nybor	Il bersaglio è frastornato per 1d4 round, subisce una penalità di -1 agli attacchi, ai tiri salvezza e alle prove, e riceve un bonus di +2 alla For	V	S	-	F	-	-	GGF	113
3	Invocazione	Molte fauci	Una serie di fauci per livello attacca i nemici infliggendo 1d4 danni	V	S	M	-	-	-	GGF	113
3	Necromanzia	Morte apparente	Fa apparire come morta una creatura vivente consenziente	V	S	-	-	-	-	TeS	97
3	Evocazione	Muro di catene	Crea una barriera di catene intrecciate dotato di 20 pf per ogni 4 livelli dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	LdFT	99
3	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
3	Trasmutazione	Mutazione della luna	Potenzia Forza, Destrezza e Costituzione	V	S	M	-	-	-	D&D19	37
3	Evocazione	Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	263
3	Divinazione	Occhi dello zombi	L'incantatore può vedere attraverso gli occhi di uno zombi	V	S	-	F	-	-	LdFT	101
3	Divinazione	Occhio del diavolo	L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
3	Trasmutazione	Pagina segreta	Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto	V	S	M	-	-	-	MdG	266
3	Invocazione	Palla di fuoco	1d6 danni per livello nel raggio di 6 m	V	S	M	-	-	-	MdG	266
3	Invocazione	Parola del terrore	Risucchio di 1d3 al Car su un bersaglio	V	-	-	-	-	-	LdFT	102
3	Trasmutazione	Pelle del drago	Il personaggio ottiene un bonus di potenziamento di 4 all'armatura naturale e resistenza all'energia 10	-	S	M	-	-	-	D	113
3	Trasmutazione	Pelle di ragno	Soggetto ottiene bonus di aumento a bonus di armatura naturale, tiri salvezza contro i veleni e prove di Nascondersi	V	S	M	-	FD	-	SdF	60
3	Trasmutazione	Pelle friabile	L'armatura naturale del soggetto diventa friabile, incrementando i danni inferti dalle armi	V	S	-	-	-	-	Sud	48
3	Trasmutazione	Percezione tellurica	Garantisce percezione tellurica fino a una distanza di 9 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	60
3	Trasmutazione	Pietra limpida	Rende una pietra o una superficie rocciosa trasparente	V	S	M	-	-	-	IPdF	32
3	Evocazione	Ponte sonoro	Ponte invisibile unisce gli estremi di uno spazio di 3 m per livello	V	S	-	-	FD	-	SS	69
3	Evocazione	Porta nodale	Permette il teletrasporto tra nodi terrestri conosciuti	V	-	-	-	-	-	SdF	61
3	Necromanzia	Potenziamento incorporeo	Conferisce obnus ai non morti incorporei	V	S	M	-	-	-	LM	68
3	Universale	Potenziare famiglio	Famiglio riceve bonus +2 ai tiri salvezza, tiri in combattimento e CA per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	PA	117
3	Illusione	Privazione sensoriale	Circonda il bersaglio di un'ombra scura che gli blicca tutte le sensazioni e tutti i sensi	V	S	M	-	-	-	FR	74
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Necromanzia	Raggio di esaurimento	Raggio che rende il soggetto esausto	V	S	M	-	-	-	MdG	276
3	Abiurazione	Resistere all'energia di massa	Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	FD	-	PA	119
3	Abiurazione	Respingere frecce	Come protezione dalle frecce, tranne per il fatto che le frecce respinte vengono rispedite contro chi le ha lanciate	V	S	-	F	-	-	MdF	119
3	Trasmutazione	Respirare aria	I soggetti possono respirare aria liberamente	-	S	M	-	FD	-	SS	70
3	Trasmutazione	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
3	Trasmutazione	Restringere oggetto	L'oggetto si riduce a un sedicesimo della sua taglia	V	S	-	-	-	-	MdG	279
3	Abiurazione	Retroesplosione	Conferisce resistenza al fuoco 10 e funziona come riflettere incantesimo relativamente agli incantesimi contrassegnati con il descrittore del fuoco che hanno l'incantatore come bersaglio	V	S	-	-	-	-	IPdF	33

3	Necromanzia	Rigonfiamento necrotico	Il soggetto con la ciste subisce 1d6 danni per livello	V	S	-	F	-	-	LM	69
3	Trasmutazione	Ripara danni gravi	Ripara 3d8 danni +1 danno per livello (max +15) a qualsiasi costrutto	V	S	-	-	-	-	PA	119
3	Necromanzia	Riposo inviolato	Conserva un cadavere	V	S	M	-	FD	-	MdG	282
3	Abiurazione	Ritorsione ectoplasmica	Il soggetto con la ciste subisce 1d6 danni per livello	V	S	-	-	-	-	LM	70
3	Invocazione	Ronzio sonoro	Elimina la necessità di concentrarsi per mantenere il successivo incantesimo lanciato	V	S	-	-	-	-	SS	71
3	Trasmutazione	Rovina diabolica	Danneggia e confonde i baatezu; danneggia le altre creature legali e malvagie	V	S	-	-	FD	-	AP	102
3	Abiurazione	Rune esplosive	Infliggono 6d6 danni quando vengono lette	V	S	-	-	-	-	MdG	284
3	Illusione	Sacca d'ombra	Apre un piccolo portale sul piano delle ombre in cui si possono lasciare degli oggetti per recuperarli in un secondo momento	V	S	-	-	-	-	MdP	37
3	Trasmutazione	Saltare di massa	Varie creature ottengono dei bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	Sud	49
3	Trasmutazione	Scavare	Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
3	Illusione	Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	V	S	M	-	-	-	MdG	287
3	Trasmutazione	Scurovisione profonda	Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica	V	S	M	-	-	-	SdF	62
3	Abiurazione	Segno del sigillo	Sigillo magico protegge porta o forziere, infligge 1d4 danni per livello (max 10d4) se aperto	V	S	M	-	-	-	PA	123
3	Illusione	Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	291
3	Invocazione	Sfera scintillante	Una propagazione del raggio di 6 m infligge 1d6 danni da elettricità per livello	V	S	M	-	-	-	MdF	124
3	Necromanzia	Sifone di sangue	Il sangue della vittima si anima che subisce 1 danno alla For per round che trasferisce all'incantatore	-	-	-	-	-	-	DeD 8	28
3	Evocazione	Sigillo del serpente	Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore	V	S	M	-	-	-	MdG	292
3	Illusione	Silenzio sospeso di Khelben	Gli oggetti vengono programmati in modo da creare un'area di silenzio a comando dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdF	125
3	Trasmutazione	Soffio accecante	L'arma a soffio del drago acceca i bersagli	-	S	-	-	-	-	D	80
3	Evocazione	Soffio acido di Mestil	Un cono acido infligge 1d6 danni per livello	V	S	M	-	-	-	MdF	125
3	Invocazione	Soffio del drago	Il personaggio ottiene l'arma a soffio di un drago per 1 ora	V	S	M	-	FD	-	PS	180
3	Ammaliamento	Sollievo	Gli alleati acquisiscono +2 alla Forza e alla Destrezza, +1,5 m di velocità	V	S	-	-	-	-	LdIE	108
3	Ammaliamento	Sonno profondo	Fa cadere nel sonno 10 DV di creature	V	S	M	-	-	-	MdG	296
3	Ammaliamento	Sopprimere arma a soffio	Il soggetto non può utilizzare la sua arma a soffio	V	-	-	-	-	-	D	115
3	Abiurazione	Sradicare terra	Infligge 1d8 danni per livello a creature di terra (max 10d8)	V	S	M	-	-	-	SdF	63
3	Invocazione	Stelle di Arvandor	Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna	V	S	-	-	-	-	LdIE	109
3	Trasmutazione	Stretta di pietra	Braccio fatto di terriccio e roccia lotta con nemici	V	S	M	-	-	-	PA	126
3	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
3	Evocazione	Tempesta di nevischio	Ostacola la visione e il movimento	V	S	M	-	FD	-	MdG	300
3	Abiurazione	Tentacolo d'ombra inferiore	Crea un tentacolo che si espande 1,5 m ogni round per livello e che può immobilizzare un avversario	-	S	-	-	-	-	SdO	189
3	Necromanzia	Teschio di guardia	Un teschio che grida quando la creatura entra nell'area sorvegliata	V	S	-	F	-	-	GGF	120
3	Necromanzia	Tocco del vampiro	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf	V	S	-	-	-	-	MdG	302
3	Necromanzia	Tocco di guarigione	L'incantatore subisce fino a 1d6 danni per ogni 2 livelli e guarisce il bersaglio di quell'ammontare	V	S	-	-	-	-	LdIE	111
3	Necromanzia	Torcia del non morto	Una creatura non morta ottiene un'aura blu che le conferisce 2d4 danni aggiuntivi negli attacchi in mischia contro creature viventi	V	S	M	-	-	-	MdF	128
3	Trasmutazione	Uncini dell'hamatula	Al soggetto crescono degli ucini che danneggiano gli avversari che lo attaccano in mischia	V	S	M	-	FD	-	AP	106
3	Necromanzia	Veleno del ragno	A contatto, infligge 1d6 danni alla For, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	M	-	-	-	MdF	131
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Divinazione	Vista arcana	L'incantatore riesce a vedere le aure magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	308

3	Trasmutazione	Volare	Il soggetto vola con una velocità di 18 m	V	S	-	F	FD	-	MdG	309
3	Trasmutazione	Vulnerabilità agli incantesimi	Riduce la resistenza agli incantesimi del soggetto di 1 per livello dell'incantatore (riduzione max 15)	V	S	-	-	-	-	AP	106
4	Abiurazione	Abbassare resistenza agli incantesimi	La resistenza agli incantesimi del bersaglio diminuisce	V	S	-	-	-	-	D	109
4	Trasmutazione	Adattare forma	Adatta una creatura di un diverso piano alle condizioni di quello su cui si trova adesso	V	S	M	-	FD	-	MdP	33
4	Trasmutazione	Adattare forma	Adatta una creatura di un diverso piano alle condizioni di quello su cui si trova adesso	V	S	M	-	FD	-	AP	92
4	Necromanzia	Afflizione	Contamina il soggetto con l'afflizione scelta	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
4	Necromanzia	Agonia	Acceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 round per livello, poi infligge -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d3 minuti	V	S	-	-	-	-	PS	150
4	Invocazione	Ali legate	Una rete di forma intralcia il bersaglio e gli impedisce di caricare, di correre o di volare	V	S	-	-	-	-	D	76
4	Abiurazione	Allarme per portale superiore	Come Allarme per portale l'allarme può essere udito o percepito anche da un altro soggetto	V	S	-	F	-	-	MdP	33
4	Illusione	Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni	V	S	-	-	-	-	MdG	202
4	Abiurazione	Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	V	S	-	-	-	-	MdG	203
4	Necromanzia	Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	V	S	M	-	-	-	MdG	204
4	Trasmutazione	Arma a soffio sostitutiva	L'arma a soffio del drago infligge un tipo di danno diverso da quello normale	-	S	-	-	-	-	D	78
4	Trasmutazione	Arma di energia	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 9 m per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	SS	63
4	Invocazione	Artiglio di Caligarde	Appaiono degli artigli di forza che attaccano gli avversari o sorvegliano un'area	V	S	M	-	-	-	GGF	102
4	Abiurazione	Aura anti-drago	Gli alleati ottengono un bonus alla CA e ai tiri salvezza effettuati contro i draghi	V	S	M	-	FD	-	D	110
4	Trasmutazione	Aureola del balor	Il corpo fiammeggiante del soggetto danneggia gli avversari in mischia	V	S	M	-	FD	-	AP	94
4	Abiurazione	Avvertire teletrasporto	Predice eritarda di 1 round arrivo di creature teletrasportate in raggio d'azione	V	S	-	F	-	-	PA	100
4	Trasmutazione	Bastone intralciante	Veloce. Bastone ferrato ottiene afferrare migliorato e può stritolare nemici in lotta	V	-	-	F	-	-	PAV	143
4	Trasmutazione	Budello di serpente	Un tentacolo di 4,5 m si sviluppa dallo stomaco dell'incantatore e attacca i suoi nemici	V	S	-	F	-	-	MdF	85
4	Invocazione	Cascata esplosiva	Una palla fiammeggiante rimbalza infliggendo 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	M	-	-	-	MdF	88
4	Trasmutazione	Catene danzanti	Anima una catena per livello	V	S	-	-	-	-	LdFT	88
4	Evocazione	Cavalcatura eterea	Sul piano etereo richiama una o più cavalcature	V	S	-	-	-	-	MdP	34
4	Ammaliamento	Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato	V	S	-	-	-	-	MdG	214
4	Trasmutazione	Colata metallica di Ghorus Toth	Fonde oggetti di metallo senza calore	V	S	M	-	-	-	MdF	90
4	Ammaliamento	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
4	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
4	Trasmutazione	Controllare il sangue	Ogni round infligge 1 punto Cos, -2 ai tiri per colpire e alle prove di abilità, blocca perdite di sangue e 50% di possibilità di stabilizzarsi o per ogni ferita subita si perde 1 pf per round	-	-	-	-	-	-	DeD 8	25
4	Ammaliamento	Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	220
4	Evocazione	Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	V	S	M	-	-	-	MdG	221
4	Trasmutazione	Crescita corallina	Fa crescere il corallo nella forma desiderata dall'incantatore	V	S	M	-	-	-	Sud	45
4	Necromanzia	Cupa vendetta	Strappa una mano a un bersaglio, infliggendo 6d6 danni, poi la mano attacca il bersaglio	V	S	-	-	-	-	LdFT	90
4	Invocazione	Dardi a catena	1d4+1 danni ogni 2 livelli; 1d4+1 danni a 1 bersaglio secondario per ogni 2 livelli	V	S	-	-	-	-	DeD 15	51
4	Necromanzia	Debilitazione	Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Divinazione	Determinare resistenza	Bonus +10 alle prove di livello dell'incantatore per sconfiggere la resistenza agli incantesimi di una creatura	V	S	-	-	-	-	PA	103

4	Invocazione	Disco fluttuante di Tenser maggiore	Come "Disco fluttuante di Tenser" ma può spostarsi indipendentemtente dall'incantatore	V	S	-	-	-	-	DeD 15	51
4	Ammaliamento	Disperazione opprimente	I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	MdG	225
4	Trasmutazione	Distorcere evocazione	Crea un'area entro la quale soltanto le creature malvagie possono essere evocate	V	S	-	-	-	-	LdFT	91
4	Trasmutazione	Distorcere portale	Rende casuale la destinazione di un portale	V	S	M	-	-	-	MdP	35
4	Necromanzia	Dolore liquido	Estrae una dose di dolore liquido da una vittima torturata	V	S	-	F	-	-	LdFT	92
4	Necromanzia	Dominazione necrotica	Controlla completamente il soggetto con la ciste	V	S	-	F	-	-	LM	64
4	Evocazione	Evoca mostri 4	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
4	Evocazione	Evoca non morti 4	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
4	Trasmutazione	Evocazione perfetta	Crea un'area entro la quale è possibile evocare solo creature buone	V	S	-	-	-	-	LdIE	97
4	Trasmutazione	Falsa gravità	Viaggia su una superficie solida come se avesse una gravità tutta sua	V	S	M	-	-	-	AP	96
4	Trasmutazione	Fendere la terra	Eruzione infligge 5d6 danni per livello a tutti coloro che sono nell'area	V	S	-	-	-	-	SS	65
4	Trasmutazione	Ferita infernale	Un'arma infligge ferite persistenti e sanguinanti	V	S	-	-	-	-	AP	97
4	Universale	Fortificare famiglio	Famiglio ottiene 2d8 pf temporanei, +2 ad armatura, probabilità del 25% di evitare danni extra da attacco furtivo e da colpo critico	V	S	-	-	-	-	PA	107
4	Trasmutazione	Freccia serpente	I proiettili si trasformano in vipere minuscole	V	S	M	-	-	-	RdS	156
4	Trasmutazione	Fulmine della piattaforma	Utilizza le capacità di orine superiore della piattaforma planare dell'incantatore per dare energia a raggi danneggiati	V	S	-	-	-	-	AP	97
4	Necromanzia	Fulmine funesto di Sinsabur	Evoca un fulmine nero di energia oscura che infligge danni temporanei alla Cos e alla For	V	S	-	-	-	-	IE	49
4	Invocazione	Fulmine velenoso	Un raggio di energia causa 2d8 danni da acido e paralizza	V	S	M	-	-	-	RdS	156
4	Evocazione	Globo di acido	Contatto a distanza, 1d6 danni da acido per livello e bersaglio potrebbe essere infermo	V	S	-	-	-	-	PA	109
4	Evocazione	Globo di elettricità	Contatto a distanza, 1d6 danni da elettricità per livello e bersaglio potrebbe essere intralciato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Globo di forza	Globo di forza infligge 1d6 danni per livello (max 10d6)	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Globo di freddo	Contatto a distanza, 1d6 danni da freddo per livello e bersaglio potrebbe essere accecato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Globo di fuoco	Contatto a distanza, 1d6 danni da fuoco per livello e bersaglio potrebbe essere frastornato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Abiurazione	Globo di invulnerabilità inferiore	Impedisce gli effetti di incantesimi dal 1° al 3° livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
4	Evocazione	Globo di suono	Contatto a distanza, 1d6 danni sonori per livello e bersaglio potrebbe essere assordato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Globo viscido	Attacco di contatto a distanza che scaglia un globo di colla del diametro di 1,5 m contro il bersaglio	V	S	M	-	-	-	SdF	58
4	Invocazione	Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori	V	-	-	-	-	-	MdG	240
4	Divinazione	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	V	S	M	-	-	-	MdG	245
4	Trasmutazione	Ingrandire persone di massa	Ingrandisce diverse creature	V	S	M	-	-	-	MdG	247
4	Trasmutazione	Instabilità corporea	Trasforma una creatura bersagtlio in una massa amorfa	V	S	-	-	-	-	AP	97
4	Invocazione	Inviare speculare	L'incantatore invia la sua immagine a uno specchio e può vedere e parlare attraverso di essa	V	S	-	F	-	-	LdFT	95
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Trasmutazione	Lama anatema	Conferisce temporaneamente la capacità anatema a un arma	V	S	-	-	-	-	IE	50
4	Trasmutazione	Lamento demoniaco	I demoni sono storditi e subiscono 3d6 danni per round per 1d4 round	V	S	-	-	FD	-	AP	98
4	Invocazione	Lancia del tuono	Una lancia di For infligge 2d6 danni, inoltre è in grado di dissolvere gli effetti di For	V	S	M	-	-	-	FR	70
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Invocazione	Luminosità celestiale	Gli oggetti emanano una luce brillante nel raggio di 36 m, danneggiando i	V	S	-	-	-	-	LdIE	102

			non morti e gli esterni malvagi								
4	Abiurazione	Manto di Ilykur	Un'aura protegge l'incantatore con un bonus ai TS contro incantesimi di +1 ogni tre livelli e conferisce resistenza all'elettricità 10	V	S	M	-	-	-	IE	51
4	Trasmutazione	Metamorfosi	Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma	V	S	M	-	-	-	MdG	256
4	Abiurazione	Muro del bene	Funziona come cerchio magico contro il male tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111
4	Abiurazione	Muro del caos	Funziona come cerchio magico contro la legge tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111
4	Abiurazione	Muro del male	Funziona come cerchio magico contro il bene tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111
4	Abiurazione	Muro della legge	Funziona come cerchio magico contro il caos tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	V	S	M	-	FD	-	MdF	111
4	Evocazione	Muro di catene mortali	Crea una barriera di catene intrecciate dotato di 20 pf per ogni 4 livelli dell'incantatore e infligge 3d6 danni a chi si trova entro 1,5 m	V	S	M	-	-	-	LdFT	99
4	Necromanzia	Muro di dolore	Un muro infligge dolore su coloro che lo attraversano	V	S	-	F	-	-	Sud	47
4	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	259
4	Invocazione	Muro di ghiaccio	Piano di ghiaccio crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o semisfera può intrappolare delle creature al suo interno	V	S	M	-	-	-	MdG	259
4	Evocazione	Muro di sabbia	La sabbia turbinante blocca gli attacchi a distanza e rallenta coloro che la attraversano	V	S	M	-	FD	-	GGF	114
4	Illusione	Muro illusorio	Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali, ma vi si può passare attraverso	V	S	-	-	-	-	MdG	260
4	Evocazione	Nebbia folgorante	Genera una nebbia che infligge danni folgoranti	V	S	-	-	-	-	Sud	48
4	Evocazione	Nebbia radiosa	Funziona come nebbia solida, ma abbaglia o acceca le creature al suo interno	V	S	-	-	-	-	LdIE	103
4	Evocazione	Nebbia solida	Blocca la visuale e rallenta il movimento	V	S	M	-	-	-	MdG	262
4	Divinazione	Occhio arcano	Un occhio fluttuante si muove a 9 m per round	V	S	M	-	-	-	MdG	264
4	Illusione	Ombra di una evocazione	Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%	V	S	-	-	-	-	MdG	264
4	Necromanzia	Onda di energia negativa	Un'onda di energia negativa intimorisce oppure rinforza 1d6 DV per livello (max 15d6) non morti	V	S	-	-	-	-	TeS	99
4	Invocazione	Oscurità dannata	L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round	V	S	-	-	FD	-	SdFO	213
4	Invocazione	Oscurità dannata	L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round	V	-	M	-	FD	-	LdFT	102
4	Trasmutazione	Ossa di ferro	Un non morto incorporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +5	V	S	-	F	-	-	MdF	113
4	Necromanzia	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	268
4	Abiurazione	Pelle di pietra	Ignora 10 danni per ogni attacco	V	S	M	-	-	-	MdG	269
4	Trasmutazione	Perinarca	L'incantatore ottiene un controllo migliore sull'essenza morfica del Limbo	V	S	-	-	FD	-	AP	100
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
4	Divinazione	Portale traslucido	Rende trasparente un portale bersaglio	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
4	Necromanzia	Portatore di pestilenza	Come contagio ma il bersaglio riceve gli effetti della malattia solo dopo un periodo di incubazione in cui può trasmetterla ad altri	V	S	-	-	-	-	RdF	191
4	Evocazione	Potenza abissale	L'incantatore acquisisce +2 a for, cos, Des e resistenza agli incantesimi	V	S	M	-	-	-	LdFT	104
4	Trasmutazione	Potenziatore di incantesimi	Si lancia come azione gratuita e conferisce un bonus di +2 al successivo incantesimo lanciato dall'incantatore	V	-	-	-	-	-	GGF	117
4	Trasmutazione	Potenziatore mnemonico di Rary	Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato.	V	S	M	F	-	-	MdG	272
4	Evocazione	Potere degli inferi	L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente	V	S	M	-	-	-	LdFT	105
4	Trasmutazione	Pozione di Darsson	Crea una pozione che deve essere usata entro 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdF	116
4	Illusione	Pozzo delle ombre	I bersagli penetrano in passaggio planare buio e tenebroso da cui riemergono spaventati	V	S	-	-	-	-	MdF	116
4	Necromanzia	Raggio d'ebano della devastazione	Un flusso di energia nera impedisce alle guarigioni magiche e alle capacità speciali di guarirgione di avere effetto	V	S	-	-	-	-	IPdF	33

4	Invocazione	Ragnatela danzante	Filamenti di energia infliggono 1d6 danni non letali per livello e intralciano le creature malvagie per 1d6 round	V	S	M	-	FD	-	LdIE	105
4	Abiurazione	Resistere agli elementi di massa	Come resistere all'energia ma ha effetto su un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	TeS	99
4	Trasmutazione	Ridurre persone di massa	Riduce diverse creature	V	S	M	-	-	-	MdG	280
4	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
4	Trasmutazione	Ripara danni critici	Ripara 4d8 danni +1 danno per livello (max +20) ad qualsiasi costrutto	V	S	-	-	-	-	PA	119
4	Evocazione	Riparo sicuro di Leomund	Crea un solido rifugio	V	S	M	F	-	-	MdG	282
4	Trasmutazione	Ritorsione	Il bersaglio è maledetto se usa incantesimi contro un'altra creatura	V	S	-	-	-	-	MdF	121
4	Invocazione	Roveto di sangue	Avvolge il bersaglio in un groviglio di rovi invisibili che infliggono 1d8 danni per round se questi tenta di muoversi	V	S	M	-	-	-	IPdF	33
4	Necromanzia	Sangue bruciante	Il bersaglio subisce 1d8 danni da acido più 1d8 danni da fuoco per round	V	S	M	-	-	-	PA	120
4	Necromanzia	Scagliare maledizione	Malus di -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione	V	S	-	-	-	-	MdG	285
4	Abiurazione	Schermo dissolvente di Otiluke	Dissolvi magie su qualsiasi creature e oggetto incustodito, max +10 a prova di livello dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	PA	121
4	Evocazione	Scintille	Una nube di particelle scintillanti evidenzia le creature invisibili	V	S	M	-	-	-	Sud	49
4	Trasmutazione	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	V	S	M	-	FD	-	MdG	287
4	Evocazione	Scoppio di fiamme	Cono di fuoco di 18 m (1d6 danni per livello)	V	S	M	-	-	-	PA	122
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
4	Invocazione	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	V	S	M	-	FD	-	MdG	289
4	Abiurazione	Scudo energetico di smeraldo di Nezram	Conferisce immunità agli effetti di sordità e agli effetti di influenza mentale dipendenti dal linguaggio, oltre a resistenza ai danni sonori 10 e un +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti contrassegnati con il descrittore sonoro a cui il soggetto non sia già immune	V	S	M	-	-	-	IPdF	33
4	Invocazione	Scudo radioso	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da elettricità; l'incantatore è protetto dall'elettricità	V	S	-	-	-	-	LdIE	108
4	Trasmutazione	Scurovisione di massa	Come scurovisione, ma influenza i soggetti attorno all'incantatore	V	S	M	-	-	-	PA	122
4	Trasmutazione	Scurovisione superiore	Conferisce la scurovisione all'incantatore per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	IE	52
4	Evocazione	Servitore inosservato di massa	Come servitore inosservato ma crea un servitore per livello	V	S	M	-	-	-	RD	168
4	Invocazione	Sfera defenestrante	Sfera grigia annebbiata butta a terra nemici proni, li scaglia in aria per conseguenti danni da caduta	V	S	-	F	-	-	PA	123
4	Invocazione	Sfera elastica di Otiluke	Un globo di For protegge ma intrappola un soggetto	V	S	M	-	-	-	MdG	291
4	Invocazione	Sfere energetiche di Tirumael	Cinque sfere colorate attaccano utilizzando o negando l'energia acida, fredda, elettrica sonora o del fuoco	V	S	M	-	-	-	MdF	124
4	Divinazione	Sfortuna	Il bersaglio ripete tutti i tiri, usa risultato peggiore per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	PA	124
4	Necromanzia	Sguardo malvagio	L'incantatore paralizza una creatura con il suo sguardo	V	S	-	-	FD	-	AP	104
4	Abiurazione	Soffio dissolvente	L'arma a soffio del drago funziona come un dissolvi magie proiettato su tutte le creature nella sua area	-	S	-	-	-	-	D	80
4	Necromanzia	Soffio intimorente	L'arma a soffio del drago intimorisce i non morti	-	S	-	-	-	-	D	80
4	Trasmutazione	Soffio stordente	L'arma a soffio del drago stordisce le creature per 1 round	-	S	-	-	-	-	D	81
4	Trasmutazione	Sospensione	L'oggetto toccatto fluettua nell'aria a discrezione dell'incantatore, rimanendo sul posto per giorni	V	S	M	-	-	-	Sud	50
4	Necromanzia	Spasmo mortale	Il corpo dell'incantatore esplode al momento della morte	V	S	-	-	-	-	AP	105
4	Evocazione	Stella insanguinata	Costrutto fluttuante che ferisce l'avversario ogni volta che l'avversario viene danneggiato	V	S	M	-	-	-	LM	71
4	Invocazione	Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	300
4	Trasmutazione	Tentacoli estesi	Aumenta di +1,5 m la portata dell'attacco con i tentacoli	V	-	M	-	-	-	SS	72
4	Evocazione	Tentacoli neri di Evard	Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m	V	S	M	-	-	-	MdG	300
4	Illusione	Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.)	V	S	M	-	-	-	MdG	301

4	Illusione	Trama iridescente	Le luci affascinano 24 DV di creature	-	S	M	F	-	-	MdG	302
4	Abiurazione	Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	303
4	Abiurazione	Trappola di zanne	Crea una trappola che scatta su determinate condizioni	V	S	M	-	FD	-	RdS	158
4	Trasmutazione	Traslazione nel fuoco	Una porta dimensionale multi uso che funziona solo attraverso le fiamme	V	S	-	-	-	-	FR	75
4	Abiurazione	Veleno psichico	Avvelena coloro che lanciano incantesimi di divinazione o di influenza mentale su un oggetto, una creatura o un'area	V	S	M	-	FD	-	LdFT	110
4	Trasmutazione	Vista cieca migliorata	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 18 m per 1 minuto per livello	V	S	-	-	-	-	SS	72
4	Trasmutazione	Voce del drago	Bonus +10 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare; può lanciare una suggestione	V	S	-	-	-	-	D	115
4	Trasmutazione	Zanne aguzze	Una delle armi naturali del drago infligge danni come se fosse di una taglia superiore	V	S	-	-	-	-	D	82
4	Abiurazione	Zona di rifugio	Crea una regione isolata dalle creature interplanari	V	S	M	-	-	-	MdP	40
4	Divinazione	Zona di rivelazione	Tutte le creature nell'area diventano visibili, comprese quelle presenti in piani coesistenti come quello delle Ombre o Etereo	V	S	M	-	FD	-	MdP	40
5	Trasmutazione	Ali dell'aria superiore	La manovrabilità in volo del bersaglio migliora di due classi	V	-	-	-	-	-	D	76
5	Evocazione	Alleato draconico inferiore	Ottiene i servigi di un drago di 9 DV	V	-	-	-	-	PE	D	109
5	Evocazione	Arco di fulmini	Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello)	V	S	M	-	FD	-	PA	99
5	Invocazione	Arco lunare di Presper	Crea 1d4 scintille di luce che attaccano i nemici	V	S	-	-	-	-	GGF	102
5	Abiurazione	Arma svanente	Il tocco dell'arma dissolve le creature evocate o parzialmente reali	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
5	Evocazione	Armatura magica di massa	Come armatura magica, ma influenza una creatura per livello	V	S	-	F	-	-	DeD 15	51
5	Abiurazione	Assorbitore energetico	Assorbe 1d6 danni per livello (max 15d6) di un tipo di energia	V	S	-	-	-	-	TeS	92
5	Necromanzia	Atrofia	Infligge 1d8 alla Des e alla Cos, probabilità del 25% di fallire azioni che richiedono l'uso delle braccia, riduce a metà la velocità, può fornire un +2 a una caratteristica, o tiro salvezza o a una abilità dell'incantatore	-	-	-	-	-	-	DeD 8	23
5	Necromanzia	Bacio del vampiro	L'incantatore acquista capacità soprannaturali simili a quelle dei vampiri, ma diviene vulnerabile agli attacchi che feriscono i non morti	V	S	M	-	-	-	LM	63
5	Ammaliamento	Blocca mostri	Come blocca persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	M	-	FD	-	MdG	208
5	Abiurazione	Blocco telepatico	Blocca tutte le comunicazioni telepatiche nel raggio di 24 m	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
5	Necromanzia	Carezza della notte	L'avversario toccato subisce 1d6 dani per livello più 1d6+2 danni alla Cos	V	S	-	-	-	-	LM	63
5	Necromanzia	Carne tremante	Il bersaglio viene stordito per 1 round, subisce 1d6 danni per livello e rimane nauseato per 1d4+2 round	V	S	M	-	-	-	GGF	105
5	Necromanzia	Catene dell'anima	Imprigiona l'anima di una creatura morta in un talismano che l'incantatore usa per interrogarla	V	S	-	F	-	-	LdFT	88
5	Ammaliamento	Charme su persone di massa	Come charme su persone, ma tutti entro 9 metri	V	S	-	-	-	-	RD	164
5	Trasmutazione	Colpo triplo di Sakkratar	Conferisce ad ogni soggetto due attacchi extra con l'arma da mischia che impugnano, da sferrare con il loro bonus di attacco base più alto; conferisce le capacità affilata e colpo infuocato alle armi da mischia impugnate dai soggetti	V	S	M	-	-	-	IPdF	31
5	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
5	Invocazione	Cono di freddo	1d6 danni da freddo per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
5	Divinazione	Contattare altri piani	Pone una domanda a un'entità extraplanare	V	-	-	-	-	-	MdG	217
5	Abiurazione	Controreazione	Creatura od oggetto subisce 1d6 danni per livello di incantesimo che lo influenza (max 215d6)	V	S	M	-	-	-	PA	102
5	Evocazione	Cotta possente dei signori della magia	Un campo di forza avvolge il soggetto e gli conferisce un bonus di armatura +8, immunità agli incantesimi di forza di livello pari o inferiore al 2° e RD5/magia	V	S	M	-	-	-	IPdF	31
5	Trasmutazione	Creare bestia oscura	Trasforma un animale in una bestia oscura	V	S	M	-	-	-	MOdF	23
5	Trasmutazione	Creare eletto	Trasforma un umano in un eletto	V	S	-	-	-	-	MOdF	41
5	Evocazione	Creazione maggiore	Come creazione minore, ma anche di pietra e di metallo	V	S	M	-	-	-	MdG	220
5	Trasmutazione	Crescita animale	Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni	V	S	-	-	-	-	MdG	221
5	Necromanzia	Diadema di debilitazione	Il soggetto subisce danni e acquisisce un livello negativo	V	S	-	F	-	-	Sud	46

5	Evocazione	Dimora nascosta di Leomund	Crea robusta dimora camuffata per mimetizzarsi in ambienti naturali	V	S	-	F	-	-	PA	103
5	Abiurazione	Diniego	A incantatori e creature con capacità magiche è impedito di entrare nell'area	V	S	M	-	-	-	PA	103
5	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
5	Invocazione	Esplosione cacofonica	Il rumore infligge 1d6 danni sonori per livello a tutti coloro che sono nell'area	V	S	-	-	-	-	SS	65
5	Invocazione	Esplosione di fuoco superiore	Soggetti entro 3 m subiscono 1d8 danni da fuoco per livello	V	S	M	-	-	-	PA	105
5	Invocazione	Esplosione di smeraldo	Esplosione del raggio di 6 m che frastorna le creature neutrali per 1 round e stordisce le creature malvagie per 1d4 round	V	S	M	-	-	-	LdIE	96
5	Necromanzia	Esplosione necrotica	Il soggetto con la ciste muore, e la ciste inizia a muoversi autonomamente	V	S	-	F	-	-	LM	65
5	Necromanzia	Estrarre dono	Estrae l'essenza da un demone consenziente o intrappolato per conferire al soggetto un potenziamento duraturo	V	S	M	-	-	PE	OdA	93
5	Evocazione	Evoca mostri 5	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
5	Evocazione	Evoca non morti 5	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	LM	65
5	Trasmutazione	Fabbricare	Trasforma materie prime in oggetti rifiniti	V	S	M	-	-	-	MdG	234
5	Necromanzia	Fermare il cuore	Il soggetto scende immediatamente a -8 pf	-	S	-	-	-	-	LdFT	93
5	Illusione	Forma d'ombra	Ottenere +4 a prove di Artista della fuga, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e occultamento; incantatore può muoversi attraverso ostacoli se ha gradi in Artista della fuga	V	S	M	-	-	-	PAV	148
5	Invocazione	Fulgore ardente	Sfera di luce acceca creature, infligge 2d6 danni da fuoco in propagazione con raggio di 15 m	V	S	M	-	-	-	PA	108
5	Necromanzia	Giara magica	Consente la possessione di un'altra creatura	V	S	-	F	-	-	MdG	238
5	Abiurazione	Guardia di ferro inferiore	Il soggetto diviene immune al metallo non magico	V	S	M	-	-	-	FR	70
5	Illusione	Guardiani d'ombra	Crea gruppo di combattenti d'ombra	V	S	M	-	-	-	RD	165
5	Illusione	Immagine persistente	Come immagine maggiore, ma non è necessaria la concentrazione	V	S	-	F	-	-	MdG	241
5	Abiurazione	Imprigionare possessore	Un soggetto in grado di impossessarsi delle creature viene intrappolato nel corpo attuale	V	S	-	-	-	-	LdFT	95
5	Necromanzia	Inaridire	Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
5	Illusione	Incubo	Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento	V	S	-	-	-	-	MdG	243
5	Trasmutazione	Ingrandire migliorato	Il soggetto resta ingrandito per 10 minuti per livello	V	S	M	-	-	-	SS	67
5	Abiurazione	Interdizione al duello	+4 a prove di Sapienza magica controincantesimo come azione immediata	V	S	M	-	-	-	PA	111
5	Trasmutazione	Intermittenza migliorata	Come intermittenza ma il mago può controllare il tempismo dell'intermittenza	V	S	-	-	-	-	PS	165
5	Trasmutazione	Intermittenza superiore	Intermittenza controllata tra Piano materiale e Piano etereo garantisce difese per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	PA	112
5	Invocazione	Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
5	Evocazione	Involucro acido di Mestil	Un involucro acido danneggia quanti attaccano l'incantatore che è invece in grado di effettuare attacchi di contatto	V	S	M	F	-	-	MdF	104
5	Necromanzia	Legame cadaverico	Ossa e carne di una creatura vanno a proteggere l'incantatore che riceve RI Necromanzia 10 + livello incantatore e divide i danni a metà con il cadavere	-	-	-	-	-	-	DeD 8	25
5	Evocazione	Legame planare inferiore	Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito	V	S	-	-	-	-	MdG	251
5	Divinazione	Legame telepatico di Rary	Il collegamento permette agli alleati di comunicare	V	S	M	-	-	-	MdG	252
5	Trasmutazione	Lobotomizzare	L'incantatore fa dimenticare ad un bersaglio l'uso di alcuni specifici talenti, abilità o incantesimi	V	S	M	-	-	-	D&D18	49
5	Invocazione	Luce solare	Incanala la luce in un oggetto che emette luce solare per 18 m	V	S	-	-	-	-	D&D19	28
5	Illusione	Mano d'ombra	Una mano di taglia Media attacca gli avversari, li blocca o trasporta gli oggetti	V	S	-	-	-	-	MdF	106
5	Invocazione	Mano interposta di Bigby	Una mano che fornisce copertura contro un avversario	V	S	-	F	-	-	MdG	255
5	Necromanzia	Mantogrigio di Grimwald	Impedisce al bersaglio di riacquistare i pf persi	V	S	M	-	-	-	FR	72
5	Invocazione	Marchio del fuoco	Un'esplosione di 1,5 m per livello infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	M	-	-	-	MdF	108
5	Trasmutazione	Matrice di incantesimi di Simbul	Una matrice magica immagazzina incantesimi perché possano essere lanciati	V	S	-	F	-	-	GGF	112

			più tardi come incantesimi rapidi								
5	Trasmutazione	Metamorfosi draconica	L'incantatore si trasforma in un drago	V	-	-	-	-	-	D	78
5	Trasmutazione	Metamorfosi funesta	Trasforma il soggetto in un animale innocuo	V	S	-	-	-	-	MdG	257
5	Illusione	Miraggio arcano	Come terreno illusorio, con in più le strutture	V	S	-	-	-	-	MdG	258
5	Abiurazione	Mirare il bersaglio	Bonus di +10 alle prove di Concentrazione per incantesimo lanciato prima	-	S	-	-	-	-	PA	114
5	Abiurazione	Movimenti dello Xorn	Ci si può spostare attraverso materiali solidi o terra senza lasciare tunnel o altri segni di passaggio	V	S	-	F	-	-	SdF	59
5	Invocazione	Muro di arti	Arti roteanti infliggono 1d6 danni contundenti per livello	V	S	-	-	-	-	SS	68
5	Abiurazione	Muro di dissolvi magie	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie superiore con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
5	Invocazione	Muro di Forza	Un muro immune ai danni	V	S	M	-	-	-	MdG	259
5	Evocazione	Muro di melma	Crea una barriera dotata di 50 pf per ogni 4 livelli dell'incantatore che paralizza e infligge 2d6 danni a tutti coloro che la toccano	V	S	M	-	FD	-	LdFT	99
5	Evocazione	Muro di pietra	Crea un muro di pietra ce può essere plasmato	V	S	M	-	FD	-	MdG	260
5	Necromanzia	Muro spettrale	Muro di forme di spirito provoca panico, infligge 1d10 danni se toccato, può infliggere livelli negativi se attraversato	V	S	M	-	-	-	PA	115
5	Invocazione	Nastri	Attacco di contatto a distanza che infligge 5d10 danni, +1 nastro per ogni 3 livelli (massimo 4)	V	S	M	-	-	-	Sud	48
5	Evocazione	Nebbia congelante	Nebbia rallenta creature, oscura visuale, ostacola movimento	V	S	-	-	-	-	PA	116
5	Ammaliamento	Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	V	S	-	-	-	-	MdG	262
5	Evocazione	Nube mortale	Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos	V	S	-	-	-	-	MdG	263
5	Divinazione	Occhi indagatori	1d4 +1 per livello occhi fluttuanti che esplorano per l'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	264
5	Illusione	Ombra di una invocazione	Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%	V	S	-	-	-	-	MdG	265
5	Necromanzia	Onde di affaticamento	Parecchi bersagli diventano affaticati	V	S	-	-	-	-	MdG	265
5	Evocazione	Orda di servitori	Crea 2d6 servitori inosservati +1 per livello (max +15)	V	S	M	-	-	-	PA	116
5	Invocazione	Palla fulminante	Sfere di energia che infliggono 1d6 danni da elettricità per livello	V	S	M	-	-	-	GGF	115
5	Trasmutazione	Passapareti	Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra	V	S	M	-	-	-	MdG	268
5	Universale	Permanenza	Rende alcuni incantesimi permanenti	V	S	-	-	-	PE	MdG	269
5	Trasmutazione	Potere draconico	Ottiene +5 a For, Cos, Car; +4 all'armatura naturale, immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi	V	S	M	-	-	-	D	113
5	Invocazione	Raggio prismatico	Raggio di luce acceca bersaglio, infligge effetto a caso	V	S	-	-	-	-	PA	119
5	Ammaliamento	Regressione mentale	Int e Car del soggetto scendono a 1	V	S	M	-	-	-	MdG	277
5	Abiurazione	Resistenza all'energia contingente	I danni da energia attivano un incantesimo resistere all'energia	V	S	M	-	-	-	D	114
5	Trasmutazione	Resistenza risonante	Gli avversari devono superare la resistenza agli incantesimi per due volte contro l'incantatore	V	-	-	-	-	-	LdFT	106
5	Abiurazione	Resistenza superiore	Il soggetto ottiene +6 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
5	Evocazione	Richiamare incubo	Evoca un incubo	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
5	Evocazione	Richiamare orda di drethc	Evoca 2d4 dretch	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
5	Evocazione	Richiamare orda di lemuri	Evoca 2d4 lemuri	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
5	Evocazione	Richiamare servitori fedeli	Evoca 1d4 arconti lanterna, coure eladrin o musteval guardinal	V	S	-	-	-	-	LdIE	105
5	Evocazione	Richiamare zelekhut	Uno zelekhut aiuta l'incantatore nel dar la caccia a un fuggitivo	V	S	-	-	FD	PE	AP	101
5	Trasmutazione	Ridurre migliorato	Il soggetto resta rimpicciolito per 10 minuti per livello	V	S	M	-	-	-	SS	70
5	Trasmutazione	Rimuovere tratto	Rimuove una capacità straordinaria o soprannaturale da una creatura	V	S	M	-	-	-	RdS	157
5	Necromanzia	Sangue bruciante di Beltyn	Infligge 1d8 danni da acido e 1d8 danni da fuoco per tanti round quanti sono i livelli dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	IE	52
5	Abiurazione	Santuario privato di Mordenkainen	Impedisce a chiunque di vedere o scrutare in un'area per 24 ore	V	S	M	-	-	-	MdG	285
5	Evocazione	Schiudere il varco	L'incantatore può portare al collasso i limiti planari, creando un varco planare	V	-	M	-	-	-	AP	103
5	Trasmutazione	Scolpire metallo	Ricrea oggetti in metallo nel modo desiderato dall'incantatore o infligge 1d6 danni alle armature o 1d6 danni ogni due livelli contro scudi	V	S	M	-	FD	-	RdF	191

5	Invocazione	Scrigno di forza	Crea uno scrigno di forza cubico da 6 cm	V	S	M	-	-	-	DeD 15	52
5	Evocazione	Scrigno segreto di Leomund	Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento	V	S	-	F	-	-	MdG	287
5	Invocazione	Scudo di fuoco di massa	Creature che attaccano alleati subiscono danni; alleati sono protetti da fuoco e freddo	V	S	M	-	-	-	PA	122
5	Abiurazione	Scudo schermante di zaffiro di Nezram	Uno scudo mobile di forza conferisce un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi a distanza e RD10/magia contro tyutti gli attacchi	V	S	-	F	-	-	IPdF	34
5	Evocazione	Segugio fedele di Mordenkainen	Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare	V	S	M	-	-	-	MdG	289
5	Illusione	Sembrare	Cambia l'aspetto di una persona per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	289
5	Trasmutazione	Servitore minore	Oggetto animato esegue gli ordini dell'incantatore	V	S	M	-	-	PE	SS	72
5	Evocazione	Sfera al vetriolo	Acido potente infligge 1d4 danni per livello (max 15d4) più danni possibili nei due round successivi	V	S	M	-	-	-	PA	124
5	Abiurazione	Sfera antifreddo	Un campo di energia protegge dal freddo	V	S	-	-	-	-	NeG	2
5	Invocazione	Sfera di pietra	Sfera di pietra del diametro di 1,5 m rotola sopra i nemici	V	S	M	-	-	-	SdF	63
5	Necromanzia	Sguardo opalescente	Uccide le creature malvagie con uno sguardo, o le rende molto spaventate	V	S	-	-	FD	-	AP	104
5	Necromanzia	Simbolo di dolore	Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili	V	S	M	-	-	-	MdG	293
5	Ammaliamento	Simbolo di sonno	Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico	V	S	M	-	-	-	MdG	294
5	Trasmutazione	Soffio etereo	L'arma a soffio del drago si manifesta sul Piano Etereo	-	S	-	-	-	-	D	80
5	Illusione	Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	V	S	-	-	-	-	MdG	295
5	Abiurazione	Sorvegliare oggetti	L'incantatore si lega ad un oggetto di cui conosce sempre lo stato	V	S	M	-	-	-	IE	53
5	Invocazione	Spada dell'inganno	Lama di energia attacca in modo indipendentemente, infligge 1d4 danni, penalizza tiro salvezza conseguente	V	S	-	F	-	-	PA	125
5	Illusione	Sparizione nell'ombra	Apre un portale sul Piano delle Ombre	V	S	-	-	-	-	MdP	39
5	Necromanzia	Speroni d'osso	Sulle ossa della vittima crescono degli speroni che causano 4d6 pf per round e 2 danni Des, 1d6 danni infami entro 1,5 m e altri danni ogni giorno	-	-	-	-	-	-	DeD 8	28
5	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
5	Invocazione	Sudario fiammeggiante	Il bersaglio viene avvolto dalle fiamme, subendo 2d6 danni da fuoco per round e proiettando fiammate che infliggono 1d4 danni da fuoco alle craeture entro 3 m	V	S	M	-	-	-	GGF	120
5	Trasmutazione	Telecinesi	Sposta un oggetto, attacca una creatura o lancia un oggetto o una creatura	V	S	-	-	-	-	MdG	298
5	Evocazione	Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	299
5	Invocazione	Tempesta di schegge	Crea una tempesta di schegge	V	S	M	-	-	-	DeD 15	52
5	Evocazione	Tentacoli infuocati di Daltim	Simile a tentacoli neri di Evard, ma le creature afferrate subiscono anche danni da fuoco	V	S	M	-	-	-	Sud	50
5	Abiurazione	Tentacolo d'ombra superiore	Crea un tentacolo che si espande fino a 3 m ogni round per livello (max 30 m) e che può immobilizzare un avversario	-	S	-	-	-	-	SdO	189
5	Trasmutazione	Tocco adamantino	L'arma acquisisce le capacità di un'arma in adamantio	V	S	-	-	-	-	LdIE	111
5	Abiurazione	Tolleranza planare	Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi	V	-	-	-	-	-	AP	106
5	Trasmutazione	Transizione frequente di Lutzaen	Una porta dimensionale multi uso di media portata	V	-	-	-	-	-	MdF	129
5	Trasmutazione	Trasformazione del predatore notturno	Ottenere +4 Des, bonus di fortuna +3 a CA, bonus di fortuna +5 a tiri salvezza Rifl, +3d6 attacco furtivo ed eludere	V	S	M	-	-	-	PAV	157
5	Necromanzia	Trasfusione	L'incantatore danneggia una caratteristica del bersaglio per aumentare la sua	V	S	M	-	-	-	D&D18	49
5	Necromanzia	Traslazione infestante	Trasforma i non morti corporei e incorporei in presenza infestanti	V	S	M	-	-	-	LM	72
5	Trasmutazione	Trasmutare fango in roccia	Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	304
5	Trasmutazione	Trasmutare roccia in fango	Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	304
5	Invocazione	Vibrazione versatile di Horizikaul	Un cono sonoro infligge danno o sposta gli oggetti	V	S	-	F	-	-	MdF	132
5	Illusione	Visione falsa	Inganna lo scrutamento con un'illusione	V	S	M	-	-	-	MdG	308
5	Trasmutazione	Vista del drago	Ottiene visione crepuscolare, scurovisione e percezione cieca	V	S	-	-	-	-	D	115
5	Trasmutazione	Volare di massa	Come volare però agisce su un soggetto per livello entro il raggio di azione	V	S	-	-	-	-	PA	130

5	Trasmutazione	Volo del drago	Al personaggio cresce una coppia di ali di drago	V	S	-	-	-	-	D	115
5	Trasmutazione	Volo giornaliero	L'incantatore vola con una velocità di 12 m e può andare veloce nelle lunghe distanze	V	S	-	-	-	-	MdG	309
5	Trasmutazione	Vulnerabilità	Diminuisce la riduzione del danno di un avversario	V	S	-	-	-	-	D	116
5	Trasmutazione	Zanna magica soverchiante	Le armi naturali del drago ottengono un bonus di potenziamento +1 per ogni 4 livelli	V	S	-	-	-	-	D	82
6	Evocazione	Allertare bebilith	Evoca un bebilith che affronta un demone	V	S	M	-	-	-	LdFT	84
6	Divinazione	Analizzare dweomer	Rivela gli aspetti magici di un soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	203
6	Necromanzia	Animare combattente spaventoso	Trasforma in non morto il cadavere di un combattente esperto	V	S	M	-	-	PE	IE	48
6	Trasmutazione	Astuzia della volpe di massa	Come astuzia della volpe, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
6	Abiurazione	Aura di elusione	Tutte le creature entro 3 m ottengono la capacità di eludere contro le armi a soffio	V	S	M	-	FD	-	D	110
6	Necromanzia	Aura di terrore	Il drago ottiene un'aura di paura, o la sua presenza terrificante diventa più potente	V	-	-	-	-	-	D	78
6	Invocazione	Calotta d'ombra	Crea un campo di ombra che occulta al 100%	V	S	M	-	-	-	RdF	189
6	Illusione	Camminare nelle ombre	Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
6	Abiurazione	Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	211
6	Trasmutazione	Campo di trasformazione energetica	Un'area assorbe energia magica per potenziare un predeterminato incantesimo	V	S	M	-	-	PE	MdF	86
6	Illusione	Camuffare riflettente di massa	Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso	V	S	-	-	-	-	SdF	57
6	Trasmutazione	Carne in pietra	Trasforma una creatura in una statua	V	S	M	-	-	-	MdG	212
6	Invocazione	Catena di fulmini	1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati	V	S	-	F	-	-	MdG	212
6	Invocazione	Catena ululante	Una catena di forza che intralcia e attacca l'avversario	V	S	-	F	-	-	GGF	105
6	Abiurazione	Catturare viaggiatore astrale	Cattura una creatura astrale e la tiene immobile	V	S	-	-	-	-	LdFT	89
6	Necromanzia	Cerchio di morte	Uccide 1d4 DV di creature per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	213
6	Divinazione	Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	V	S	M	F	-	-	MdG	216
6	Necromanzia	Contagio di massa	Infetta i soggetti in un'area con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	RdF	189
6	Invocazione	Contingenza	1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati	V	S	M	F	-	-	MdG	218
6	Trasmutazione	Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	218
6	Abiurazione	Corpo di pietra	Il corpo dell'incantatore diventa pietra vivente	V	S	M	-	-	-	GGF	106
6	Ammaliamento	Costrizione/Cerca	Come costrizione inferiore, ma influenza qualsiasi creatura	V	-	-	-	-	-	MdG	220
6	Necromanzia	Creare non morti	Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg	V	S	M	-	-	-	MdG	220
6	Evocazione	Disco fragile di Shalantha	Evoca un disco in cui infondere un singolo incantesimo di livello pari o inferiore al 5° che si attiva quando il disco viene infranto	V	S	M	-	-	-	IPdF	31
6	Trasmutazione	Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	225
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Trasmutazione	Elucubrazione di Mordenkainen	Fa ricordare incantesimi di 5° livello o inferiori.	V	S	-	-	-	-	MdG	228
6	Ammaliamento	Eroismo superiore	Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei	V	S	-	-	-	-	MdG	228
6	Necromanzia	Eruzione necrotica	Il soggetto con la ciste muore, coloro che sono vicini subiscono danni e rischiano di acquisire la ciste	V	S	-	F	-	-	LM	64
6	Invocazione	Esplosione di sabbia	Un cono di sabbbia e di vento infligge 6d8 danni e spazza via gli avversari	V	S	M	-	-	-	IPdF	32
6	Evocazione	Evoca mostri 6	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
6	Illusione	Falso inviare	Funziona come inviare, ma l'incantatore imita qualcun altro	V	S	M	-	FD	-	LdFT	92
6	Invocazione	Fiamme di purezza	Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa	V	S	-	-	FD	-	PS	162
6	Trasmutazione	Forma immonda	Funziona come alterare se stesso, tranne per il fatto che l'incantatore può assumere la forma e i poteri di un esterno malvagio	V	S	M	-	-	-	PA	106

6	Trasmutazione	Forza del toro di massa	Come For del toro, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
6	Illusione	Fossa illusoria	Creature nell'area sono stordite o buttate a trra prone mentre credono di cadere	V	S	-	-	-	-	PA	107
6	Necromanzia	Freccia d'osso	Arma da tiro o da lancio ottiene bonus +4, bersaglio subisce 3d6+1 danno per livello (max +15) o è ucciso	V	S	M	-	-	-	PA	107
6	Illusione	Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	V	S	M	-	-	-	MdG	237
6	Abiurazione	Globo di invulnerabilità	Come globo di invulnerabilità inferiore, più effetti di incantesimi di 4° livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
6	Trasmutazione	Grazia del gatto di massa	Come grazia del gatto, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
6	Necromanzia	Guanto del ghoul	Converte la vittima in un ghoul sotto il controllo dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LM	66
6	Illusione	Immagine permanente	Include vista, suono e odore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
6	Illusione	Immagine programmata	Come immagine maggiore, ma attivata da un evento	V	S	-	F	-	-	MdG	241
6	Ammaliamento	Immobilizzare	Umanoidi paralizzati sul posto finchè non soddisfatta condizione specificata dall'incantatore	V	S	M	-	-	-	PA	111
6	Abiurazione	Imporre manifestazione	Richiama una creatura da un altro piano	V	S	-	-	-	-	MdP	36
6	Trasmutazione	Indurire	Aumenta la durezza dell'oggetto bersaglio di 1 per ogni 2 livelli dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	102
6	Universale	Infondere capacità magiche in un famiglio	L'incantatore trasferisce incantesimi al proprio famiglio	V	S	-	-	-	-	PA	111
6	Trasmutazione	Lama luminosa	Arma o proiettili emettono luce, ignorano armatura	V	-	-	-	-	-	PA	113
6	Evocazione	Legame planare	Come legame planare inferiore ma fino a 12 DV	V	S	-	-	-	-	MdG	251
6	Divinazione	Legame telepatico interplanare di Rary	Il legame consente agli alleati di comunicare tra i piani	V	S	M	-	-	-	AP	98
6	Illusione	Lottatore dell'ombra	Crea una forza d'ombra che afferra il bersaglio e tenta di entrare in lotta	V	S	M	-	-	-	DeD 12	73
6	Trasmutazione	Magnetismo di Ghorus Toth	Crea un raggio blu che quando colpisce un bersaglio fa si che questi attiri gli oggetti di metallo vicini che la intralciano	V	S	M	-	-	-	IE	51
6	Invocazione	Mano possente di Bigby	Una mano che spinge via le creature	V	S	-	F	-	-	MdG	255
6	Trasmutazione	Mantello del mare	Ottenere libertà di movimento, respirare sott'acqua e sfocatura mentre in acqua	V	S	-	-	FD	-	PAV	150
6	Evocazione	Mantello di spore	Una nube di spore che circonda l'incantatore crea un occultamento del 20% e causa 1d6 e poi 2d6 danni temporanei alla Cos	V	S	M	-	-	-	RdF	190
6	Abiurazione	Manto stellare	Un manto di stelle distrugge le armi non magiche che lo toccano e consente al portatore un TS sui Riflessi con CD 15 per ridurre i danni delle armi magiche della metà	V	S	M	-	-	-	LdIE	103
6	Trasmutazione	Metamorfosi di pietra	Cambia il tipo di pietra	V	S	M	-	FD	-	SdF	58
6	Necromanzia	Miasma dell'entropia	Decompone tutti i mtaeriali naturali in un'esplosione conica di 9 metri	V	S	-	-	-	-	AP	99
6	Trasmutazione	Mineralizzare combattente	Garantisce al soggetto consenziente l'archetipo di combattente minerale	V	S	M	-	-	PE	SdF	59
6	Trasmutazione	Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	V	S	M	-	-	-	MdG	259
6	Evocazione	Muro di ferro	30 pf per ogni quattro livelli; può cadere addosso ai nemici	V	S	M	-	-	-	MdG	259
6	Evocazione	Muro di ingranaggi	Crea un muro di ingranaggi moventi che infligge 1d6 danni per 2 livelli alle creature entro 3 metri	V	S	M	-	-	-	AP	99
6	Evocazione	Muro di larve	Muro di larve che infligge 1d4 pf per ogni due livelli (max 10d4), fornisce copertura e intralcio	-	-	-	-	-	-	DeD 8	26
6	Evocazione	Nebbia acida	Nebbia che infligge danni da acido	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
6	Necromanzia	Non morto a morto	Distrugge 1d4 DV per livello di non morti, (max 20d4)	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
6	Necromanzia	Nova incorporea	Distrugge i non morti incorporei	V	S	-	-	-	-	LM	67
6	Divinazione	Occhio di pietra	Un sensore trasmette informazioni visive	V	S	-	-	-	-	RP	164
6	Invocazione	Occhio prismatico	Una sfera produce singoli raggi prismatici che funzionano come attacchi di contatto	V	S	-	F	-	-	GGF	115
6	Trasmutazione	Pietra in carne	Ristabilisce una creatura pietrificata	V	S	M	-	-	-	MdG	270
6	Abiurazione	Possessore impotente	Un soggetto in grado di possedere le creature viene reso impotente	V	S	-	-	-	-	LdFT	104
6	Necromanzia	Potenziamento ectoplasmico	Un non morto incorporeo acquisisce +1 alla CA, +1d8 pf, +1 al tiro per colpire, +2 alla resistenza allo scacciare per ogni tre livelli	V	S	-	-	-	-	LdFT	104

6	Illusione	Proiezione in sogno	Altera i sogni del soggetto per produrre l'effetto desiderato	V	S	-	-	-	-	SS	70
6	Trasmutazione	Pupazzo di melma	L'incantatore controlla telecineticamente la melma bersaglio	V	S	-	-	-	-	OdA	95
6	Evocazione	Ragni di fuoco	Uno sciame di elementali del fuoco Piccolissimi attacca i bersagli	V	S	M	-	-	-	MdF	118
6	Trasmutazione	Rapidità immonda	La capacità dell'incantatore di teletrasportarsi senza errore diventa rapida	V	S	-	-	-	-	LdFT	105
6	Abiurazione	Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	278
6	Trasmutazione	Resistenza dell'orso di massa	Come resistenza dell'orso, ma influenza un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
6	Necromanzia	Rianimare non morti	Rirpstina la non morte ai non morti distrutti da un massimo di 1 giorno per livello	V	S	M	-	-	-	LM	69
6	Ammaliamento	Riflessi del peccato	Le creature malvagie attaccano le altre creature malvagie	V	-	-	-	-	-	LdIE	106
6	Trasmutazione	Saggezza del gufo di massa	Come Sag del gufo, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	285
6	Trasmutazione	Scavare di massa	Come scavare, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
6	Abiurazione	Segno del sigillo superiore	Sigillo magico protegge porta, forziere o spazio aperto, infligge 1d6 danni per livello (max 20d6) se aperto	V	S	M	-	-	-	PA	123
6	Invocazione	Sfera congelante di Otiluke	Congela l'acqua o infligge danni da freddo	V	S	-	F	-	-	MdG	290
6	Invocazione	Sfera schiacciante	Un globo di forza intrappola e schiaccia il soggetto infliggendo 3d6 danni non letali per round	V	S	M	-	-	-	IPdF	34
6	Necromanzia	Sguardo imperioso	Il drago fa tremare i bersagli dalla paura	-	S	-	-	-	-	D	79
6	Necromanzia	Sguardo penetrante	Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso	V	S	-	-	-	-	MdG	292
6	Abiurazione	Sigilla portale	Sigilla permanentemente un portale	V	S	M	-	-	-	FR	74
6	Abiurazione	Sigillare portale	Sigilla un portale interplanare o magico	V	S	M	-	-	-	AP	105
6	Necromanzia	Simbolo di paura	Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico	V	S	M	-	-	-	MdG	294
6	Ammaliamento	Simbolo di persuasione	Runa che rende le creature vicine soggette a charme	V	S	M	-	-	-	MdG	294
6	Illusione	Solipsismo	Convince il bersaglio che tutto ciò che lo circonda è pura illusione	V	-	-	-	-	-	DeD 12	74
6	Divinazione	Sonda pensieri	Legge i ricordi del soggetto, una domanda per round	V	S	-	-	-	-	PS	181
6	Divinazione	Sonda pensieri	Legge i ricordi del soggetto, una domanda per round	V	S	-	-	-	-	SdFO	214
6	Trasmutazione	Sovvertire essenza planare	Riduce riduzione del danno e RI del bersaglio	V	S	M	-	FD	-	PS	181
6	Trasmutazione	Splendore dell'aquila di massa	Come splendore dell'aquila, ma influenza un soggetto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	297
6	Trasmutazione	Spostamento rapido	L'incantatore può usare la sua capacità magica di teletrasporto o teletrasporto superiore come azione gratuita 1 volta per round per livello	V	S	-	-	-	-	LdIE	109
6	Ammaliamento	Suggestione di massa	Come suggestione, più un soggetto per livello	V	-	M	-	-	-	MdG	298
6	Invocazione	Tempesta acida	1d6 danni per livello, raggio di 6 m	V	S	M	-	-	-	GGF	120
6	Necromanzia	Tentacoli malevoli di Kyristan	Simile a tentacoli neri di Evard, ma le creature afferrate ottengono livelli negativi	V	S	M	-	-	-	Sud	50
6	Necromanzia	Tocco spettrale	L'incantatore conferisce un livello negativo per round	V	S	-	-	-	-	LM	72
6	Trasmutazione	Trasformazione di Tenser	L'incantatore ottiene bonus di combattimento	V	S	M	-	-	-	MdG	304
6	Evocazione	Traslare	I soggetti possono teletrasportarsi per una breve distanza come azione di movimento	V	S	-	-	-	-	Sud	50
6	Trasmutazione	Trucco di traslocazione	L'incantatore e il bersaglio si scambiano posto e sembianze	V	-	-	-	-	-	MdF	130
6	Evocazione	Tunnel trangugiante	Convulsioni peristaltiche del tunnel infliggono 1d6 danni per livello (max 15d6)	V	S	M	-	-	-	SdF	63
6	Illusione	Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	306
6	Trasmutazione	Vetro di Dhulark	Trasforma il bersaglio in vetro	V	S	-	F	-	-	MdF	132
6	Abiurazione	Vigilanza e interdizione	Una serie di difese magiche per proteggere un'area	V	S	M	F	-	-	MdG	307
6	Divinazione	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	V	S	M	-	-	-	MdG	308
7	Evocazione	Alleato draconico	Funziona come alleato draconico inferiore, ma fino a 18 DV	V	-	-	-	-	PE	D	109
7	Trasmutazione	Animare soffio	L'arma a soffio del drago diventa un costrutto	-	S	-	-	-	-	D	76
7	Invocazione	Artiglio di ghiaccio di Zajimarn	Un artiglio di ghiaccio che afferra e infligge danno normale e da freddo	V	S	-	F	-	-	MdF	81
7	Ammaliamento	Aspro rimbrotto di Nybor	Funziona come mite ammonimento di Nybor, ma il bersaglio deve superare il tiro salvezza altrimenti morirà	V	S	-	F	-	-	GGF	103
7	Abiurazione	Aura anti-magia	Un campo anti-magia che colpisce una creatura	V	S	M	-	-	-	MdF	82

7	Necromanzia	Banchetto del barghest	Distrugge il cadavere del bersaglio, e previene potenzialmente il suo ritorno in vita	V	S	M	-	-	-	AP	94
7	Ammaliamento	Blocca persone di massa	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
7	Abiurazione	Bolla planare	Crea intorno alla creatura bersaglio una bvolla che emula l'ambiente planare nativo del bersaglio	V	S	M	-	FD	-	AP	94
7	Abiurazione	Celare	Il soggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso	V	S	M	-	-	-	MdG	212
7	Necromanzia	Controllare non morti	I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando	V	S	M	-	-	-	MdG	218
7	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
7	Trasmutazione	Corpo elementale	Trasforma il corpo dell'incantatore in una sostanza elementale ricevendo relative capacità e immunità	V	S	M	-	-	-	MdP	35
7	Ammaliamento	Demenza	Il soggetto è in preda a una confusione continua	V	S	-	-	-	-	MdG	223
7	Universale	Desiderio limitato	Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
7	Necromanzia	Dito della morte	Uccide un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
7	Trasmutazione	Dweomer sinodico di Simbul	Canalizza un incantesimo in energia positiva per curare 1d6 pf per livello di incantesimo	V	S	-	-	-	-	MdF	93
7	Abiurazione	Esilio	Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari	V	S	-	F	-	-	MdG	229
7	Evocazione	Evoca mostri 7	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
7	Evocazione	Evocazioni istantanee di Drawmij	Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	234
7	Evocazione	Fiotto di vipere	L'incantatore sputa vipere celestiali o immonde che attaccano i suoi avversari	V	S	M	-	-	-	GGF	108
7	Trasmutazione	Forma eladrin	L'incantatore diventa un globo incorporeo	V	-	-	-	-	-	LdIE	97
7	Invocazione	Gabbia di forza	Un cubo o una gabbia di For che imprigiona tutti al suo interno	V	S	M	-	-	-	MdG	237
7	Necromanzia	Giusto sguardo	L'attacco con lo sguardo dell'incantatore uccide le creature malvagie con meno di 5 DV e incute paura nelle altre	V	S	-	-	-	-	LdIE	100
7	Invocazione	Grande tuono	Un forte rumore causa stordimento, sordità e atterra le creature di un'ampia area	V	S	-	F	-	-	MdF	100
7	Abiurazione	Guardia di ferro superiore	Il soggetto diviene immune al metallo con un bonus di potenziamento inferiore a +3	V	S	M	F	-	-	MdF	101
7	Illusione	Immagine proiettata	Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi	V	S	M	-	-	-	MdG	241
7	Abiurazione	Immunità energetica	Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	-	-	PA	111
7	Trasmutazione	Inversione della gravità	Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
7	Illusione	Invisibilità di massa	Come invisibilità, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	V	S	M	-	-	-	MdG	249
7	Necromanzia	Legame dell'anima	Conferisce al bersaglio un dono, consente all'incantatore di osservarlo e stabilisce un legame telepatico che potenzia gli ammaliamenti	V	S	M	-	-	-	OdA	94
7	Invocazione	Mano stringente di Bigby	Una mano che fornisce copertura, spinge o lotta	V	S	-	F	FD	-	MdG	256
7	Evocazione	Muro di occhi	Crea una barriera dalla quale l'incantatore può osservare, e che paralizza e consuma coloro che la toccano	V	S	M	-	-	-	LdFT	100
7	Abiurazione	Nascondersi ai draghi	I draghi non possono individuare un soggetto per due livelli	-	S	M	-	-	-	D	113
7	Divinazione	Nitidezza immonda	Conferisce all'incantatore scurovisione entro 18 m e gli consente di vedere nell'oscurità magica, di vedere invisibilità entro 18 m e di usare infividuazione del bene	V	S	-	-	-	-	OdA	94
7	Divinazione	Nitidezza immonda	L'incantatore è in grado di vedere nell'oscurità magica, di vedere le cose invisibili entro 18 m e di individuare il bene	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
7	Trasmutazione	Occhio del beholder	L'occhio dell'incantatore sviluppa un raggio casuale di un beholder	V	S	-	-	-	-	LdFT	101
7	Illusione	Ombra di una evocazione superiore	Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%	V	S	-	-	-	-	MdG	265
7	Necromanzia	Onde di esaurimento	Parecchi bersagli diventano esausti	V	S	-	-	-	-	MdG	265
7	Necromanzia	Onde di esaurimento	Parecchi bersagli diventano esausti	V	S	-	-	-	-	MdG	265
7	Necromanzia	Ossessione necrotica	Controlla permanentemente il soggetto con la ciste	V	S	-	F	-	-	LM	68

7	Invocazione	Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round	V	S	M	-	-	-	MdG	266
7	Ammaliamento	Parola del potere, accecare	Acceca una creatura con 200 pf o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	267
7	Trasmutazione	Pietre mutevoli	Pietre preparate diventano lith	V	S	-	F	-	-	SdF	61
7	Evocazione	Porta in fase	Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra	V	-	-	-	-	-	MdG	271
7	Invocazione	Pugno di fiamme smeraldo	Attacco di contatto infligge 3d6 danni +1 danno da fuoco per livello (max +20); bersaglio può essere avvolto dalle fiamme per danni addizionali	V	S	-	-	-	-	PA	118
7	Abiurazione	Raggio anti-magia	Il bersaglio perde tutti i poteri magici	V	S	M	-	-	-	D	113
7	Abiurazione	Raggio rubino dell'inversione	Un raggio che nega i pericoli di natura magica o normale	V	S	M	-	-	-	GGF	117
7	Evocazione	Reggia meravigliosa di Mordenkainen	Una porta conduce a una reggia extradimensionale	V	S	-	F	-	-	MdG	277
7	Necromanzia	Ribellione infame	Stordisce per 1d4 round, separa braccia e gambe dal torso e le fa diventare non morte sotto il controllo dell'incantatore, infligge 1d3 danni di Sag ogni round	-	-	-	-	-	-	DeD 8	27
7	Evocazione	Richiamare kolyarut	Un kolyarut aiuta l'incantatore nel punire un fedifrago	V	S	-	-	FD	PE	AP	101
7	Abiurazione	Riflettere incantesimo	Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo	V	S	M	-	FD	-	MdG	280
7	Necromanzia	Riflusso di energia	Conferisce al soggetto un livello negativo per round per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	LM	69
7	Necromanzia	Risvegliare non morti	Conferisce la capacità senziente ad una creatura priva di mente	V	S	M	-	-	PE	LM	70
7	Trasmutazione	Salto gemmato	Teletrasporta l'incantatore sul luogo di una gemma preparata in modo speciale	V	S	-	F	-	-	MdF	122
7	Invocazione	Sarcofago d'ambra	Il bersaglio è intrappolato in stasi all'interno dell'ambra	V	S	M	-	-	-	LdIE	108
7	Abiurazione	Schermo dissolvente di Otiluke superiore	Crea una barriera che dissolve la magia per contatto	V	S	M	-	-	-	PA	121
7	Trasmutazione	Scolpire pietra superiore	Scolpisce 270 dm3 + 270 dm3 per livello di pietra in una forma qualsiasi	V	S	M	-	FD	-	SdF	62
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
7	Invocazione	Scudo cacofonico	Scudo a 3 m dall'incantatore blocca suoni, infligge 1d6+1 danni sonori per livello e assorda creature che lo attraversano	V	S	-	-	-	-	PAV	155
7	Trasmutazione	Sequenza di incantesimi di Simbul	Immagazzina fino a quattro incantesimi di 4° livello, o inferiore, perché siano lanciati successivamente	V	S	-	F	-	-	GGS	118
7	Ammaliamento	Sibilo del sonno	Il drago fa cadere i bersagli in uno stato comatoso di sonno	-	S	-	-	-	-	D	79
7	Necromanzia	Simbolo di debolezza	Runa che indebolisce le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	293
7	Ammaliamento	Simbolo di stordimento	Runa che stordisce le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	295
7	Illusione	Simulacro	Crea un sosia parzialmente reale di una creatura	V	S	M	-	-	PE	MdG	295
7	Trasmutazione	Soffio stordente superiore	L'arma a soffio del drago stordisce le creature per 2d4 round	-	S	-	-	-	-	D	81
7	Trasmutazione	Sottrarre capacità	Sottrae una capacità a una creatura e la trasferisce ad un'altra	V	S	M	-	-	-	RdS	157
7	Necromanzia	Spada dell'oscurità	Lama di energia negativa attacca in modo indipendente, infligge 1d4 danni, infligge un livello negativo	V	S	M	-	-	-	PA	125
7	Invocazione	Spada di Mordenkainen	Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari	V	S	-	F	-	-	MdG	296
7	Evocazione	Spostamento planare	Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano	V	S	-	F	-	-	MdG	297
7	Invocazione	Spruzzo prismatico	Un raggio che colpisce i soggetti con una varietà di effetti	V	S	-	-	-	-	MdG	297
7	Trasmutazione	Statua	Un soggetto può trasformarsi in una statua a suo piacimento	V	S	M	-	-	-	MdG	297
7	Necromanzia	Svuotamento di sangue	Riduce l'avversario a metà dei suoi punti ferita e lo stordisce per 1 round epurandone i vasi sanguigni	V	S	-	-	-	-	LM	71
7	Evocazione	Teletrasporto degli oggetti	Come teletrasporto, ma ha effetto su un oggetto toccato	V	-	-	-	-	-	MdG	300
7	Trasmutazione	Teletrasporto di massa	Funziona come teletrasporto, ma agisce su un oggetto più pesante e non occorre la presenza dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	127
7	Evocazione	Teletrasporto superiore	Come teletrasporto, ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio	V	-	-	-	-	-	MdG	300
7	Trasmutazione	Tomba di luce	Intrappola e danneggia le creature extraplanari malvagie	V	S	M	-	-	-	LdIE	111
7	Trasmutazione	Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	303
7	Trasmutazione	Trappola di pietra	Un blocco di pietra diventa invisibile, fluttua nell'aria e cade quando si verificano le condizioni stabilite	V	S	M	-	FD	-	Sud	50
7	Abiurazione	Trappola fantasma	Le creature incorporee diventano corporee	V	S	-	-	-	-	LM	72
7	Invocazione	Trattamento d'immersione	Una colonna d'acqua paralizza il bersaglio, con la possibilità di farlo annegare	V	S	M	-	-	-	D&D18	50
7	Invocazione	Turbine di denti	Crea un cilindro di 1,5 m per livello che si sposta e infligge 1d8 danni per ogni	V	S	M	-	FD	-	LdFT	110

			due livelli ad ogni round								
7	Trasmutazione	Vincolo immondo Nar	Conferisce a un soggetto l'archetipo di mezzo-immondo	V	S	M	-	FD	PE	IPdF	35
7	Trasmutazione	Visione	Come conoscenza delle leggende, ma più veloce e più a lungo	V	S	M	-	-	PE	MdG	308
7	Divinazione	Vista arcana superiore	Come vista arcana, ma rivela anche gli effetti magici sulle creature e sugli oggetti	V	S	-	-	-	-	MdG	308
7	Invocazione	Vortice delle realtà	Apre un varco che risucchia tutto il materiale non custodito e le creature viventi inviandole su un piano casuale	V	S	M	-	-	-	MdP	39
7	Invocazione	Vortice di zanne	Crea una barriera di mandibole che mordono	V	S	-	-	-	-	RdS	158
8	Trasmutazione	Abbracciare il caos oscuro	Scambia uno dei talenti del bersaglio con un talento da erede Abissale	V	S	-	-	-	PE	OdA	90
8	Evocazione	Allucinazione furfantesca	Crea una For invisibile che ruba gli oggetti alle altre creature	V	S	M	-	-	-	D	110
8	Invocazione	Anello di fulmini	Un cerchio di fulmini conferisce all'incantatore resisternza all'elettricità 20, emette due fulmini per round oppure otto tutti insieme	V	S	M	-	-	-	GGF	101
8	Ammaliamento	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
8	Trasmutazione	Arma a soffio mescolata	L'arma a soffio del drago infligge anche un secondo tipo di danno	-	S	-	-	-	-	D	78
8	Abiurazione	Avvertire teletrasporto superiore	Predice e ritarda di 3 round arrivo di creature teletrasportate in raggio di azione	V	S	-	F	-	-	PA	100
8	Trasmutazione	Bastone nero	Potenzia sensibilmente bastoni semplici o ferrati	V	S	M	-	-	-	MdF	84
8	Ammaliamento	Charme sui mostri di massa	Come charme sui mostri, ma ha effetto sui presenti entro 9 m	V	-	-	-	-	-	MdG	214
8	Necromanzia	Clone	Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore	V	S	M	F	-	-	MdG	214
8	Trasmutazione	Corpo di ferro	Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente	V	S	M	-	FD	-	MdG	219
8	Necromanzia	Creare non morti superiori	Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori	V	S	M	-	-	-	MdG	220
8	Trasmutazione	Creatura assiomatica	Trasforma una creatura in creatura assiomatica	V	S	M	-	-	PE	LdIE	95
8	Necromanzia	Cuore di pietra	Scambiare proprio cuore con cuore di pietra per ottenere riduzione del danno, resistenza a energia per 1 anno	V	S	-	F	-	PE	PA	103
8	Ammaliamento	Danza irresistibile di Otto	Costringe il soggetto a danzare	V	-	-	-	-	-	MdG	222
8	Trasmutazione	Deliquescenza scheletrica di Simbul	Il corpo del bersaglio si ammolla come quello di una melma	V	S	-	-	-	-	MdF	92
8	Necromanzia	Devastare non morti	Distrugge i non morti di livello inferiore all'incantatore che subisce o riceve (se non morto) +5 pf per ogni DV non morto distrutto	V	S	-	F	-	-	SdO	187
8	Ammaliamento	Esigere	Come inviare, ma è anche possibile inviare una suggestione	V	S	M	-	FD	-	MdG	228
8	Invocazione	Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni	V	S	M	-	FD	-	MdG	229
8	Evocazione	Evoca mostri 8	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
8	Evocazione	Feroce orgoglio delle Terre Bestiali	Evoca leoni celestiali e leoni crudeli celestiali che eseguono i comandi dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	97
8	Trasmutazione	Forma del fantasma	L'incantatore diviene incorporeo	V	S	-	-	-	-	LM	65
8	Trasmutazione	Fruste di fiamme	Gli arti anteriori dell'incantatore infliggono 5d6 danni da fuoco +1 per livello	V	S	-	-	-	-	SS	66
8	Necromanzia	Fuoconero	Il bersaglio è avvolto da fiamme nere, subisce 1d4 danni Cos e diventa nauseato; fiamme ed effetti possono diffondersi a creature viventi adiacenti	V	S	M	-	-	-	PA	109
8	Ammaliamento	Furente castigo di Nybor	Provoca la morte del bersaglio o lo rende frastornato, gli procura una penalità di -4 a tutti i tiri salvezza per 1 round per livello	V	S	-	F	-	-	MdF	99
8	Necromanzia	Giudizio finale	Le creature malvagie vengono uccise sul colpo e inviate sui Piani Inferiori	V	-	-	-	-	-	LdIE	99
8	Invocazione	Grido potente	Assorda e stordisce quanti si trovano all'interno del suo cono di azione e infligge 2d6 danni	V	-	-	-	-	-	FR	70
8	Invocazione	Grido superiore	Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori,stordisce le creature, danneggia gli oggetti	V	S	-	F	-	-	MdG	240
8	Necromanzia	Guardia scheletrica	Crea uno scheletro per livello che resiste allo scacciare	V	S	M	-	-	-	SS	67
8	Illusione	Incantesimo furtivo	Soggetto nascosto all'individuazione mediante vista, udito e olfatto	V	S	-	-	-	-	SS	67
8	Evocazione	Ingoiare	Intrappola la vittima in uno stomaco extra-dimensionale	V	S	-	-	-	-	DeD 14	20
8	Evocazione	Intrappolare l'anima	Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma	V	S	M	F	-	-	MdG	248
8	Evocazione	Labirinto	Intrappola il soggetto in un labirinto extradimensionale	V	S	-	-	-	-	MdG	250
8	Evocazione	Ladro fantasma	Crea una forza invisibile che ruba oggetti alle altre creature	V	S	M	-	-	-	LdFT	95

8	Ammaliamento	Legame	Una serie di tecniche per imprigionare una creature	V	S	M	-	-	-	MdG	250
8	Evocazione	Legame planare superiore	Come legame planare inferiore ma fino a 18 DV	V	S	-	-	-	-	MdG	252
8	Abiurazione	Manifestazione di massa	Tutte le creature e gli oggetti non custoditi che si trovano su un piano adiacenti vengono evocati su quello dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdP	36
8	Trasmutazione	Metamorfosi di pietra superiore	Cambia 270 dm3 + 270 dm3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra	V	S	M	-	FD	-	SdF	58
8	Trasmutazione	Metamorfosi di un oggetto	Trasforma un soggetto in qualcos'altro	V	S	M	-	FD	-	MdG	257
8	Divinazione	Momento di prescienza	L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza	V	S	-	-	-	-	MdG	258
8	Abiurazione	Muro di dissolvi magie superiore	Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a dissolvi magie superiore con bersaglio	V	S	-	-	FD	-	SdF	59
8	Abiurazione	Muro prismatico	I colori del muro hanno una serie di effetti	V	S	-	-	-	-	MdG	260
8	Evocazione	Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round	V	S	-	-	-	-	MdG	263
8	Divinazione	Occhi indagatori superiore	Come occhi indagatori, ma gli occhi hanno visione del vero	V	S	M	-	-	-	MdG	264
8	Illusione	Ombra di una invocazione superiore	Come ombra di una invocazione, ma fino al 7° livello e reali al 60%	V	S	-	-	-	-	MdG	265
8	Necromanzia	Orrido avvizzimento	Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	265
8	Ammaliamento	Parola del potere, stordire	Stordisce una creatura con 150 pf o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	267
8	Trasmutazione	Perforare	Crea un passaggio permanente nella terra e nelle pareti	V	S	M	-	-	-	SdF	60
8	Necromanzia	Potenziamento necrotico	Attinge vigore da una ciste	V	S	-	F	-	-	LM	69
8	Abiurazione	Propulsore magico	Un disco di energia magica assorbe gli incantesimi	V	S	M	-	-	PE	MdF	116
8	Abiurazione	Protezione dagli incantesimi	Conferisce una bonus di resistenza di +8	V	S	M	F	-	-	MdG	275
8	Invocazione	Pugno serrato di Bigby	Una mano Grande fornisce copertura, spinge e attacca i nemici dell'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	275
8	Invocazione	Raggio polare	Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo per livello	V	S	-	F	-	-	MdG	276
8	Invocazione	Rasoi di ghiaccio di Zajimarn	Le creature dell'area subiscono danni normali e da freddo e possono essere rallentate	V	S	-	F	-	-	MdF	118
8	Abiurazione	Respingere il caos oscuro	Scambia uno dei talenti da erede Abissale del bersaglio con un talento di altro tipo	V	S	-	-	-	PE	OdA	95
8	Divinazione	Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
8	Necromanzia	Ruba vita	L'incantatore acquisisce u1 punto di caratteristica ad ogni round e ringiovanisce	V	S	-	-	-	-	LdFT	106
8	Trasmutazione	Scagliare maledizione superiore	Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione	V	S	-	-	-	-	PS	178
8	Trasmutazione	Scagliare maledizione superiore	Come scagliare maledizione, ma penalità più gravi	V	S	-	-	-	-	RD	167
8	Illusione	Schermo	Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento	V	S	-	-	-	-	MdG	286
8	Trasmutazione	Scorrere sulla terra	Il personaggio scorre sulla terra e la pietra senza impedimenti	V	S	-	-	FD	-	RP	165
8	Trasmutazione	Scuoiamento	Dolore e trauma infliggono 2d6 danni Cos, 1d6 danni Car fino a 4 round	V	S	M	-	-	-	PA	122
8	Abiurazione	Serratura dimensionale	Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	290
8	Invocazione	Sfera telecinetica di Otiluke	Come sfera elastica di Otiluke ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente	V	S	M	-	-	-	MdG	291
8	Ammaliamento	Simbolo di demenza	Runa che rende dementi le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	293
8	Necromanzia	Simbolo di morte	Runa che uccide le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	294
8	Necromanzia	Simbolo, Simbolo di morte di Bane	Funziona come un simbolo di morte, più 1d12 danni da freddo e un effetto di devastazione	V	S	M	-	FD	-	MdF	125
8	Ammaliamento	Simbolo, Simbolo di perdita di incantesimi	Gli incantatori nell'area perdono gli incantesimi di livello più alto	V	S	M	-	FD	-	MdF	125
8	Ammaliamento	Simpatia	L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature	V	S	M	-	-	-	MdG	295
8	Necromanzia	Soffio debilitante	L'arma a soffio del drago infligge 2d4 livelli negativi	-	S	-	-	-	-	D	80
8	Evocazione	Spostamento planare superiore	Spostamento planare accurato verso la destinazione desiderata	V	S	-	F	-	-	AP	105
8	Trasmutazione	Stasi temporale	Mette il soggetto in animazione sospesa	V	S	M	-	-	-	MdG	297
8	Necromanzia	Strappaviscere	Uccide un soggetto e conferisce all'incantatore 4d6 pf temporanei e +4 alla	V	S	-	-	-	-	LdFT	109

			For									
8	Ammaliamento	Sussurri della pazzia	Il drago confonde e fa impazzire i bersagli	V	-	-	-	-	-	D	81
8	Necromanzia	Svuotamento di sangue di massa	Riduce l'avversario a metà dei suoi punti ferita e lo stordisce per 1 round epurandone i vasi sanguigni, che possono intrappolare le creature in un raggio di 6 , dalla vittima	V	S	-	-	-	-	LM	71
8	Trasmutazione	Tesoro perduto dell'anima	Disintegra l'oggetto più prezioso del soggetto	V	S	M	-	-	-	LdFT	110
8	Illusione	Trama scintillante	Colori contorti che stordiscono, rendono confusi o privi di sensi	V	S	M	-	-	-	MdG	302
8	Abiurazione	Trascrivere simbolo	Sposta senza conseguenze un simbolo magico non attivato	V	S	-	F	-	-	GGF	121
8	Necromanzia	Velo della non morte	L'incantatore ottiene i tratti dei non morti	V	S	M	-	-	-	LM	72
8	Abiurazione	Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento	V	S	-	-	-	-	MdG	309
9	Evocazione	Alleato draconico superiore	Funzione come alleato draconico inferiore, ma fino a 27 DV	V	-	-	-	-	PE	D	110
9	Ammaliamento	Amnesia programmata	Distruggere, modificare o sostituire ricordi in creatura bersaglio	V	S	M	-	-	-	PA	97
9	Illusione	Assassino di ghiaccio	Crea una creatura che è la copia di un'altra e alla quale darà la caccia	V	S	M	-	-	PE	NeG	2
9	Abiurazione	Assorbimento	Incantatore assorge energia di incantesimi mirati per potenziare suoi incantesimi	V	S	-	-	-	-	PA	99
9	Trasmutazione	Attivatore di incantesimi di Simbul	Immagazzina fino a quattro incantesimi di 7° livello, o inferiore, perché vengano rilasciati più tardi	V	S	-	F	-	-	GGF	103
9	Ammaliamento	Blocca mostri di massa	Come blocca mostri, ma tutti i presenti entro 9 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	208
9	Evocazione	Buio completo	Oscurità nel raggio di 30 m entro il quale le creature malvagie sono in grado di vedere	V	S	M	-	FD	-	LdFT	88
9	Evocazione	Buio completo	Oscurità nel raggio di 30 metri per livello entro la quale le creature malvagie sono in grado di vedere	V	S	M	-	FD	-	SdFO	209
9	Invocazione	Catena di contingenza	Come Contingenza, però l'incantatore può innescare fino a tre incantesimi	V	S	M	F	-	-	TeS	93
9	Evocazione	Cerchio di teletrasporto	Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto stabilito	V	-	M	-	-	-	MdG	213
9	Necromanzia	Clone in stasi	Come clone ma se l'originale è ancora in vita il corpo clonato entra in stasi e non si decompone fino a che l'originale non muore e prende possesso del corpo del clone	V	S	M	F	-	-	SdO	186
9	Universale	Desiderio	Come desiderio limitato, ma con meno limiti	V	-	-	-	-	PE	MdG	223
9	Abiurazione	Disgiunzione di Mordenkainen	Dissolve la magia e disincanta oggetti magici	V	-	-	-	-	-	MdG	225
9	Abiurazione	Dissoluzione privante	Con un dissolvere con bersaglio, rubare potere ed effetti di incantesimo per sé	V	S	-	-	-	-	PA	104
9	Ammaliamento	Dominare mostri	Come dominare persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	-	-	-	-	MdG	228
9	Abiurazione	Epurazione fulgente di Elminster	Crea una sfera per livello che nega la magia ostile	V	S	-	-	-	-	GGF	106
9	Evocazione	Esercito abissale	Evoca dei demoni che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	95
9	Invocazione	Evasione di Elminster	Potenzia l'incantesimo contingenza, teletrasportando l'incantatore sotto sei possibili condizioni	V	S	M	F	-	PE	FR	68
9	Evocazione	Evoca monolito elementale	Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore	V	S	M	-	FD	-	PA	105
9	Illusione	Fatale	Come allucinazione mortale, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	234
9	Abiurazione	Fauci del caos	Un'area di energia danneggia le creature e le deconcentra	V	S	M	-	-	-	MdF	95
9	Trasmutazione	Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	234
9	Trasmutazione	Forma eterea	Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni	V	S	-	-	-	-	MdG	236
9	Evocazione	Genesi nodale	Crea un nodo terrestre di Classe 1	V	S	-	-	-	PE	SdF	57
9	Evocazione	Gloria accecante	Luce del raggio di 30 m per livello che acceca le creature malvagie	V	S	M	-	FD	-	LdIE	100
9	Abiurazione	Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	V	S	-	-	-	-	MdG	242
9	Abiurazione	Incantesimo mutevole di Srinshee	Invece di contrastare un incantesimo altrui, l'incantatore può applicarvi un talento di metamagia, manipolare una delle sue proprietà o stordire colui che lo ha lanciato	V	S	M	-	-	-	IPdF	32
9	Trasmutazione	Incarnare costrutti	Trasforma costrutto in creatura vivente	V	S	M	-	-	PE	SS	67
9	Illusione	Invisibilità suprema	Il soggetto è invisibile a vista, udito e olfatto per 1 minuto per livello e può attaccare	V	S	-	-	-	-	PA	112
9	Invocazione	Invocare magia	Nega momentaneamente gli effetti dell'anti-magia	V	S	M	-	-	-	SdFO	211

9	Evocazione	Lama nera del disastro	Un'arma magica galleggiante infligge danno da freddo per livello a travolge i bersagli	V	S	-	-	-	-	MdF	104
9	Necromanzia	Lamento della banshee	Uccide una creatura per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	250
9	Necromanzia	Legare anima	Intrappola un'anima appena morta per impedirne la resurrezione	V	S	-	F	-	-	MdG	252
9	Abiurazione	Libertà	Libera le creature sotto gli effetti di imprigionare	V	S	-	-	-	-	MdG	253
9	Invocazione	Mano stritolatrice di Bigby	Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore	V	S	M	F	FD	-	MdG	256
9	Abiurazione	Miasma di Mystra	Una nebbia solida che riduce il livello dell'incantatore di -4	V	S	M	-	-	-	GGF	113
9	Evocazione	Morte abietta	Creatura non morta ottiene archetipo immondo	V	S	M	-	FD	-	SS	68
9	Necromanzia	Nascondi vita	L'incantatore mette al sicuro la propria forza vitale in un minuscolo ricettacolo e nessuno può ucciderlo finché tale ricettacolo rimane intatto	V	S	M	-	-	PE	TeS	98
9	Invocazione	Occhio del potere	Funziona come occhio arcano, ma l'incantatore è in grado di lanciare incantesimi di livello pari o inferiore al 7° attraverso di esso	V	S	M	-	-	-	GGF	114
9	Illusione	Ombre	Come ombra di una invocazione, ma fino all'8° livello e reali all'80%	V	S	-	-	-	-	MdG	265
9	Invocazione	Onda di marea	Un'onda gigantesca danneggia le barche, le creature e le strutture sulla cosa	V	S	M	-	-	PE	Sud	48
9	Evocazione	Orda infernale	Evoca dei diavoli che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	100
9	Trasmutazione	Padronanza del sottosuolo	L'incantatore ottiene capacità magiche legate alla terra	V	-	-	-	-	PE	SdF	60
9	Ammaliamento	Parola del potere, uccidere	Uccide una creatura con 100 pf o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	268
9	Trasmutazione	Perinarca planare	L'incantatore ottiene il controllo su una piccola area di un qualsiasi piano plasmabile divino	V	S	-	-	FD	-	AP	100
9	Necromanzia	Piaga dei non morti	Anima orde di non morti	V	S	M	-	-	-	LM	68
9	Evocazione	Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	V	S	-	-	-	PE	MdG	271
9	Divinazione	Previsione	Un senso senso avverte l'incantatore di pericoli imminenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	272
9	Necromanzia	Proiezione astrale	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	V	S	M	-	-	-	MdG	274
9	Invocazione	Pugno schiacciante del livore	Un pugno che infligge 1d6 danni per livello ad ogni round	V	S	M	-	-	-	LdFT	105
9	Divinazione	Retrovisione	Incantatore vede nel passato	V	S	M	-	-	-	PAV	152
9	Evocazione	Richiamare marut	Un marut aiuta il personaggio enl dare la caccia a un individuo che cerca di evitare la morte	V	S	-	-	FD	PE	AP	101
9	Evocazione	Rifugio	Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	281
9	Necromanzia	Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi	V	S	-	-	-	-	MdG	283
9	Trasmutazione	Risvegliare costrutti	Costrutto ottiene intelligenza umana	V	S	M	-	-	PE	SS	70
9	Trasmutazione	Ritorno di Alamanther	L'incantatore replica l'effetto di un incantesimo o capacità magica cui ha assistito	V	S	M	-	-	PE	MdF	121
9	Evocazione	Schiera celeste	Evoca degli arconti che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	AP	103
9	Evocazione	Schiudere il varco completo	L'incantatore può portare al collasso ampi limiti tra due piani	V	-	M	-	FD	-	AP	104
9	Invocazione	Sciame di meteore	Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco	V	S	-	-	-	-	MdG	286
9	Evocazione	Sfera della distruzione assoluta	Sfera nera senza tratti distintivi si muove 9 m per round, disintegra con attacco di contatto a distanza	V	S	M	-	-	-	PA	123
9	Abiurazione	Sfera prismatica	Come muro prismatico ma circonda da ogni lato	V	-	-	-	-	-	MdG	291
9	Evocazione	Sfra della distruzione assoluta	Evoca una sfera perfetta di nulla che disintegra ciò che tocca	V	S	M	-	-	-	IE	52
9	Abiurazione	Slegare	Distrugge gli incantesimi di legame entro 54 m	V	S	M	-	FD	-	PS	180
9	Trasmutazione	Soffio assordante	L'arma a soffio del drago infligge anche danni sonori e stordisce	-	S	-	-	-	-	D	80
9	Evocazione	Squarcio abissale	Apre uno squarcio nel terreno che danneggia le creature e le strutture	V	S	M	-	-	-	OdA	96
9	Ammaliamento	Stupro mentale	L'incantatore apprende tutto ciò che il soggetto sa e può alterarne i ricordi e le conoscenze	V	S	-	-	-	-	LdFT	109
9	Necromanzia	Terminazione necrotica	Elimina permenentemente il soggetto con la ciste	V	S	-	F	-	PE	LM	71
9	Trasmutazione	Trasformazione	L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round	V	S	-	F	-	-	MdG	304
9	Trasmutazione	Trasmutare roccia in lava	Trasforma un cubo con spigolo di 3 m con conseguenti danni da fuoco ed effetti	V	S	-	-	-	-	PA	129

9	Invocazione	Ultima risorsa di Mycontil	Sacrificando tutti gli incantesimi rimasti si scatena un'esplosione devastante	V	S	M	-	-	-	Sud	51
9	Evocazione	Valanga di Zajimarn	Un'ondata di neve e fango che infligge 1d4 danni da freddo per livello e travolge i bersagli	V	S	-	-	-	-	MdF	130

Mago combattente

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Necromanzia	Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a un non morto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
0	Evocazione	Fiotto acido	Sfera che infligge 1d3 danni da acido	V	S	-	-	-	-	MdG	235
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Invocazione	Raggio di gelo	Raggio che infligge 1d3 danni da freddo	V	S	-	-	-	-	MdG	276
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Invocazione	Dardo incantato	1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre 1° (max 5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Evocazione	Globo di acido inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da acido +d18 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	109
1	Evocazione	Globo di elettricità inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da elettricità +d18 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	110
1	Evocazione	Globo di freddo inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da freddo +d18 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	110
1	Evocazione	Globo di fuoco inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da fuoco +d18 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	110
1	Evocazione	Globo di suono inferiore	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni sonori +d18 per ogni due livelli oltre il 1° (max 5d8)	V	S	-	-	-	-	PA	110
1	Evocazione	Grandinata di pietre	Pioggia di pietre infligge 1d4 danni per livello (max 5d4)	V	S	M	-	-	-	PA	110
1	Invocazione	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4)	V	S	-	-	-	-	MdG	254
1	Universale	Precisione	Raddoppia incremento di gittata dell'arma	V	S	M	-	-	-	PA	117
1	Trasmutazione	Pugno di pietra	Ottenere +6 For e attacco di schianto naturale	V	S	M	-	-	-	PA	118
1	Necromanzia	Tocco gelido	1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For	V	S	-	-	-	-	MdG	301
2	Evocazione	Coltello di ghiaccio	Frammento di ghiaccio magico infligge 2d8 danni da freddo più 2 danni Des, o infligge 1d8 danni da freddo in esplosione con raggio di 3 m	V	S	-	-	-	-	PA	102
2	Invocazione	Esplosione di fuoco	Soggetti adiacenti subiscono 1d8 danni da fuoco per livello	V	S	M	-	-	-	PA	105
2	Invocazione	Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	V	S	M	-	-	-	MdG	235
2	Invocazione	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Evocazione	Freccia acida di Melf	Un attacco di contatto a distanza; 2d4 danni per 1 round + 1 round per ogni tre livelli	V	S	M	F	-	-	MdG	237
2	Trasmutazione	Lama rotante	Arma tagliente lanciata attacca magicamente tutti i nemici in linea di 18 m	V	S	-	F	-	-	PA	113
2	Evocazione	Lame di fuoco	Armi da mischia dell'incantatore infliggono 1d6 danni da fuoco per 1 round	V	-	-	-	-	-	PA	113
2	Trasmutazione	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Invocazione	Raggio rovente	Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (max +3)	V	S	-	-	-	-	MdG	276
2	Invocazione	Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	291
2	Abiurazione	Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	303
3	Evocazione	Anello di lame	Lame circondano incantatore, danneggianto altre creature (1d6 danni +1 danno per livello)	V	S	M	-	-	-	PA	98
3	Invocazione	Folata di vento	Spazza via o butta a terra le creature più piccole	V	S	-	-	-	-	MdG	235
3	Trasmutazione	Freccia infuocata	Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco	V	S	M	-	-	-	MdG	237
3	Invocazione	Fulmine	1d6 danni per livello da elettricità	V	S	M	-	-	-	MdG	237
3	Evocazione	Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	263
3	Invocazione	Palla di fuoco	1d6 danni per livello nel raggio di 6 m	V	S	M	-	-	-	MdG	266
3	Invocazione	Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	300
3	Evocazione	Tempesta di nevischio	Ostacola la visione e il movimento	V	S	M	-	FD	-	MdG	300
3	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	FD	-	MdG	306
4	Illusione	Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni	V	S	-	-	-	-	MdG	202
4	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
4	Evocazione	Globo di acido	Contatto a distanza, 1d6 danni da acido per livello e bersaglio potrebbe essere infermo	V	S	-	-	-	-	PA	109
4	Evocazione	Globo di elettricità	Contatto a distanza, 1d6 danni da elettricità per livello e bersaglio potrebbe essere intralciato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Globo di forza	Globo di forza infligge 1d6 danni per livello (max 10d6)	V	S	-	-	-	-	PA	110

4	Evocazione	Globo di freddo	Contatto a distanza, 1d6 danni da freddo per livello e bersaglio potrebbe essere accecato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Globo di fuoco	Contatto a distanza, 1d6 danni da fuoco per livello e bersaglio potrebbe essere frastornato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Evocazione	Globo di suono	Contatto a distanza, 1d6 danni sonori per livello e bersaglio potrebbe essere assordato	V	S	-	-	-	-	PA	110
4	Invocazione	Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori	V	-	-	-	-	-	MdG	240
4	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	259
4	Evocazione	Scoppio di fiamme	Cono di fuoco di 18 m (1d6 danni per livello)	V	S	M	-	-	-	PA	122
4	Invocazione	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	V	S	M	-	FD	-	MdG	289
4	Evocazione	Tentacoli neri di Evard	Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m	V	S	M	-	-	-	MdG	300
5	Evocazione	Arco di fulmini	Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello)	V	S	M	-	FD	-	PA	99
5	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	-	MdG	215
5	Invocazione	Cono di freddo	1d6 danni da freddo per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
5	Invocazione	Esplosione di fuoco superiore	Soggetti entro 3 m subiscono 1d8 danni da fuoco per livello	V	S	M	-	-	-	PA	105
5	Evocazione	Nube mortale	Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos	V	S	-	-	-	-	MdG	263
5	Invocazione	Raggio prismatico	Raggio di luce acceca bersaglio, infligge effetto a caso	V	S	-	-	-	-	PA	119
5	Invocazione	Scudo di fuoco di massa	Creature che attaccano alleati subiscono danni; alleati sono protetti da fuoco e freddo	V	S	M	-	-	-	PA	122
6	Invocazione	Barriera di lame	Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	207
6	Invocazione	Catena di fulmini	1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati	V	S	-	F	-	-	MdG	212
6	Necromanzia	Cerchio di morte	Uccide 1d4 DV di creature per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	213
6	Trasmutazione	Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	225
6	Evocazione	Nebbia acida	Nebbia che infligge danni da acido	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
6	Evocazione	Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	V	S	M	-	-	-	MdG	289
6	Invocazione	Sfera congelante di Otiluke	Congela l'acqua o infligge danni da freddo	V	S	-	F	-	-	MdG	290
6	Trasmutazione	Trasformazione di Tenser	L'incantatore ottiene bonus di combattimento	V	S	M	-	-	-	MdG	304
7	Invocazione	Bagliore solare	Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	207
7	Necromanzia	Dito della morte	Uccide un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
7	Invocazione	Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round	V	S	M	-	-	-	MdG	266
7	Invocazione	Spada di Mordenkainen	Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari	V	S	-	F	-	-	MdG	296
7	Invocazione	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	300
7	Invocazione	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra	V	S	-	-	FD	-	MdG	301
8	Invocazione	Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni	V	S	M	-	FD	-	MdG	229
8	Invocazione	Grido superiore	Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori,stordisce le creature, danneggia gli oggetti	V	S	-	F	-	-	MdG	240
8	Abiurazione	Muro prismatico	I colori del muro hanno una serie di effetti	V	S	-	-	-	-	MdG	260
8	Evocazione	Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round	V	S	-	-	-	-	MdG	263
8	Necromanzia	Orrido avvizzimento	Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	265
8	Invocazione	Raggio polare	Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo per livello	V	S	-	F	-	-	MdG	276
8	Illusione	Trama scintillante	Colori contorti che stordiscono, rendono confusi o privi di sensi	V	S	M	-	-	-	MdG	302
9	Illusione	Fatale	Come allucinazione mortale, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	234
9	Invocazione	Implosione	Uccide una creatura per round	V	S	-	-	-	-	MdG	242
9	Necromanzia	Lamento della banshee	Uccide una creatura per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	250
9	Invocazione	Sciame di meteore	Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco	V	S	-	-	-	-	MdG	286
9	Evocazione	Sciame elementale	Evoca molteplici elementali	V	S	-	-	-	-	MdG	286
9	Abiurazione	Sfera prismatica	Come muro prismatico ma circonda da ogni lato	V	-	-	-	-	-	MdG	291

Paladino

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Trasmutazione	Acqua assiomatica	Crea acqua assiomatica di allineamento legale	V	S	M	-	-	-	AP	92
1	Trasmutazione	Arma argentata	Trasforma un'arma in arma argentata	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Trasmutazione	Assecondare il vento	Il bersaglio acquisisce l'equivalente del talento Resistenza Fisica per 1 ora per livello	V	-	-	-	FD	-	LdIE	92
1	Trasmutazione	Barbargentea	All'incantatore spunta una resistente barba argentea che gli conferisce un bonus di +2 all'armatura	V	-	-	-	FD	-	MdF	84
1	Evocazione	Bardatura dorata	La cavalcatura dell'incatatore ottiene armatura di forza	V	-	-	-	FD	-	PS	153
1	Trasmutazione	Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	V	S	M	-	-	-	MdG	207
1	Trasmutazione	Benedire un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi	V	S	-	-	-	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Abiurazione	Carica strategica	L'incantatore ottiene il beneficio del talento Mobilità	V	-	-	-	FD	-	MdF	88
1	Trasmutazione	Clangore assordante	Un'arma emette un rumore che assorda, se riesce a colpire con un attacco di contatto	V	S	-	-	FD	-	MdF	89
1	Divinazione	Colpire non morti	Veloce. Incantatorepuò compiere attacco furtivo contro non morti per 1 round	V	-	-	-	FD	-	PAV	146
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Creare acqua	Crea 7,4 litri per livello di acqua pura	V	S	-	-	-	-	MdG	220
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Trasmutazione	Destriero del cavaliere	Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare	V	S	-	-	-	-	PS	160
1	Abiurazione	Esorcismo	Scaccia un immondo dal corpo di un oggetto o di una creatura posseduta	V	S	M	-	FD	-	OdA	92
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Evocazione	Fede guaritrice	Cura 8 danni +1 danno per livello (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdF	96
1	Trasmutazione	Grido di avvertimento	Tutte le creature entro 800 m di distanza sentono il grido dell'incantatore	V	-	-	-	-	-	MdF	101
1	Divinazione	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	245
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Individuazione della colpa	Rivela quanto il bersaglio si senta in colpa	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	24
1	Divinazione	Individuazione della violenza	Rivela la violenza compiuta in un'area nel passato recente	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	27
1	Divinazione	Individuazione dell'atteggiamento	Rivela l'atteggiamento del bersaglio	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	24
1	Divinazione	Individuazione delle creature della notte	L'incantatore è in grado di percepire la presenza di creature della notte	V	S	-	-	FD	-	D&D19	28
1	Invocazione	Luce della lanterna	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni	-	S	-	-	-	-	LdIE	102
1	Abiurazione	Mente pura	Bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti che influenzano la mente	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	26
1	Evocazione	Parola del vincolo	Mette manette ai polsi e alle caviglie di un nemico dalle quali può liberarsi con una prova di Artista della fuga (CD 35) o For (CD 28)	V	-	-	-	FD	-	DeD 1	29
1	Divinazione	Percepisci eretico	Un oggetto comincia a brillare quando un incantatore divino malvagio si trova entro 30 m	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	28
1	Abiurazione	Protezione dai volatori alati	Come protezione dal male, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate	V	S	M	-	FD	-	Sud	49
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Abiurazione	Resistere all'allineamento planare	Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato	V	S	-	-	FD	-	AP	101
1	Abiurazione	Ripristino	Incantatore concede al soggetto una seconda possibilità a un tiro salvezza	V	S	-	-	FD	-	PS	177
1	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283

1	Invocazione	Sacrificio divino	Si sacrificano i PF per avere un bonus ai danni	V	S	-	-	-	-	PS	178
1	Trasmutazione	Sella appiccicosa	L'incantatore difficilmente cade da cavallo, ha un +10 alle prove di cavalcare e CD 20 ad una prova di For per spostarlo	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	28
1	Trasmutazione	Tirare fiato	Replica gli effetti del talento Resistenza Fisica	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	26
1	Divinazione	Trovare tempio	Individua templi o luoghi di preghiera sicuri legati alla propria divinità o ad una affine in un raggio	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	26
1	Divinazione	Una mente 1	Crea un legame empatico con la cavalcatura, bonus di +2 alle prove di Osservare e Ascoltare dell'incantatore e Olfatto acuto	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	28
1	Trasmutazione	Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	V	S	-	-	FD	-	MdG	308
1	Divinazione	Visione di gloria	Il bersaglio ottiene un bonus morale +1 al suo successivo tiro salvezza	V	S	-	-	FD	-	MdF	132
2	Divinazione	[HELM] Avvertimento	Conferisce schivare prodigioso e un bonus cognitivo di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare	V	S	-	-	-	-	GGF	103
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Trasmutazione	Aura di gloria	Conferisce bonus alle prove che si basano sul Car, cura gli alleati e li fortifica contro la paura	V	-	-	-	FD	-	MdF	83
2	Trasmutazione	Cavalcatura minuscola	La cavalcatura si rimpicciolisce diventando Minuta, la For scende a 2 e ottiene un +3 alla CA e ai tiri per colpire	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	29
2	Abiurazione	Chiarezza mentale	Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento	V	S	-	-	FD	-	SdF	57
2	Abiurazione	Distintivo di allarme	Avverte chi indossa distintivo speciale	V	S	-	F	-	-	RD	164
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Forza della pietra	Funziona come For straordinaria, ma termina se l'incantatore perde contatto con il suolo	V	S	-	-	FD	-	MdF	98
2	Divinazione	Individuazione dell'eresia	Rivela pensieri eretici o azioni eretiche compiute nel recente passato del bersaglio	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	24
2	Divinazione	Intuizione divina	Incantatore ottiene bonus cognitivo di 5 + livello dell'incantatore a una singola prova di abilità	V	S	-	-	FD	-	PAV	150
2	Trasmutazione	Lama anatema	Conferisce temporaneamente la capacità anatema a un arma	V	S	M	-	-	-	IE	50
2	Trasmutazione	Maledizione del bruto	Fino a +1 per livello a For, Des o Cos, sia Int che Car abbassati dello stesso valore	V	S	-	-	-	-	DdF	91
2	Invocazione	Mano della divinità	Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai tiri salvezza degli adoratori del patrono dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdF	107
2	Abiurazione	Mantello del coraggio	Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri salvezza contro la paura	V	S	-	-	-	-	D	113
2	Divinazione	Mira benedetta	Gli alleati ricevono un bonus morale di +2 agli attacchi a distanza	V	S	-	-	-	-	PS	169
2	Abiurazione	Momento di chiarezza	Concede un nuovo tiro salvezza a chi è sotto l'influenza di un incantesimo di influenza mentale	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	28
2	Abiurazione	Momento di purezza	Il bersaglio effettua immediatamente un nuovo TS per resistere a un incantesimo o a un effetto di influenza mentale	V	S	-	-	FD	-	LdIE	103
2	Trasmutazione	Pugno di pietra	I pugni dell'incantatore causano danni contundenti	V	S	-	-	FD	-	RP	165
2	Abiurazione	Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	SS	70
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Evocazione	Richiamare cavalcatura	L'incantatore richiama la sua cavalcatura speciale, anche se l'ha già fatto in quel giorno	V	S	-	-	-	-	LdIE	105
2	Evocazione	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza	V	S	-	-	-	-	MdG	281
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Abiurazione	Scudo di interdizione	Lo scudo conferisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi, +1 per ogni cinque livelli (massimo +5)	V	-	-	-	-	-	D	114
2	Abiurazione	Scudo energizzato minore	Lo scudo ottiene una resistenza di 5 contro una energia prescelta, può infliggere 1d6 pf aggiuntivi se usato come arma	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	27
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288

2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Evocazione	Stabilizzare di massa	Stabilizza curando 1 pf tutte le creature viventi nell'area ed infligge 1 danno alle creature non morte	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	27
2	Evocazione	Stufato di Estanna	Evoca uno stufato che cura 1d6+1 danni per porzione	V	S	-	F	-	-	LdIE	110
2	Abiurazione	Zelo	Conferisce +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità, permette di muoversi fra i nemici	V	S	-	-	-	-	PS	189
2	Ammaliamento	Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
3	Abiurazione	[HELM] Interdizione di Forza	Crea sfere che impediscono le intrusioni	V	S	-	-	FD	-	GGF	111
3	Invocazione	[HELM] Mazza di Odo	Un effetto di For danneggia un bersaglio o assorbe un incantesimo	V	S	-	-	FD	-	GGF	113
3	Necromanzia	[ILMATER] Patto di martirio	Il personaggio scambia il totale dei suoi punti ferita con quello del bersaglio	V	S	-	-	-	-	GGF	116
3	Trasmutazione	Abbattere nemici giganteschi	Infligge danni extra alle creature di taglia superiore a quelle Media	V	S	M	-	-	-	D	109
3	Trasmutazione	Arma anatema del non morto	Un'arma acquista la proprietà anatema e si considera benedetta	V	S	-	-	FD	-	GGF	102
3	Trasmutazione	Arma dell'anatema dei non morti	Le armi ottengono la capacità anatema dei non morti e sono considerate di allineamento buono	V	S	-	-	FD	-	LM	62
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Abiurazione	Benedizione di Bahamut	Incantatore ottiene riduzione del danno 10/magia	V	-	M	-	-	-	PS	153
3	Trasmutazione	Cavalcatura sacra	La cavalcatura speciale ottiene l'archetipo celestiale per la durata dell'incantesimo ed un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni	V	S	-	-	-	-	DeD 1	26
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il caos	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Divinazione	Conoscere il nemico più potente	Determina il relativo livello di potere delle creature all'interno dell'area	V	-	-	-	FD	-	MdF	90
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Ammaliamento	Distintivo di benedizione	chi indossa distintivo speciale ottiene bonus +1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura	V	S	-	F	-	-	RD	165
3	Abiurazione	Distintivo di interdizione	Chi indossa distintivo speciale ottiene +1 a CA, tiri salvezza sulla Tempra	V	S	-	F	-	-	RD	165
3	Trasmutazione	Giusta collera	L'incantatore acquista pf temporanei, +2 all'armatura naturale, +2 alla For e alla Des, mentre i non morti che lo colpiscono perdono 1 punto	V	S	-	-	FD	-	MdF	100
3	Evocazione	Guarire cavalcatura	Come guarigione su un cavallo da guerra o su un'altra cavalcatura speciale	V	S	-	-	-	-	MdG	240
3	Invocazione	Invocare il segno ceruleo	Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite	-	S	-	-	-	-	SdFO	211
3	Divinazione	Legame mentale	L'incantatore e la cavalcatura ottengono un bonus di fiancheggiamento +4 quando attaccano ai fianchi lo stesso avversario; la cavalcatura ottiene dei bonus ai tiri per colpire	V	S	-	-	FD	-	LdIE	102
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Abiurazione	Manto del bene	L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto	V	S	M	-	FD	-	AP	98
3	Abiurazione	Manto della legge	L'incantatore ottiene RI 12 + il livello dell'incantatore contro gli incantesimi con il descrittore di allineamento opposto	V	S	M	-	FD	-	AP	99
3	Trasmutazione	Martello della terra	I danni dell'arma diventano contundenti e supera la riduzione del danno come se fosse di adamantio	V	-	-	-	-	-	RP	164
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Evocazione	Punire gli eretici	L'incantatore ottiene un bonus sacro di +2 ai tiri per colpire e infligge danni extra con la sua capacità di punire il male se usata contro una creatura malvagia in grado di lanciare incantesimi divini	V	S	-	-	FD	-	LdIE	105
3	Evocazione	Rimuovi cecità/sordità	Cura condizioni normali o magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Ripristino di massa	Come ripristino, ma più bersagli	V	S	-	-	FD	-	PS	177
3	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284

3	Divinazione	Scopri lo spiraglio	Gli attacchi del personaggio ignorano l'armatura e l'armatura naturale	V	-	-	-	-	-	D	114
3	Abiurazione	Scudo energizzato	Come scudo energizzato minore ma la resistenza all'energia è pari a 10 e il danno inflitto è 2d6	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	26
3	Evocazione	Tempesta sacra	Pioggia di allineamento buono cade in un raggio di 6 metri	V	S	M	-	FD	-	AP	106
3	Divinazione	Una mente 2	Bonus di +4 all'incantatore e alla creatura nell'attacco ai fianchi invece del normale +2	V	S	-	-	FD	-	DeD 1	28
3	Abiurazione	Vassallo leale	L'incantatore conferisce agli alleati un bonus di +3 contro gli effetti che influenzano la mente, evitando inoltre che possano essere costretti magicamente a ferirlo	V	S	-	-	FD	-	MdF	131
3	Abiurazione	Volgere incantesimo	Gli incantesimi che hanno l'alleato come bersaglio colpiscono invece l'incantatore	V	S	-	-	FD	-	Sud	51
4	Necromanzia	[ILMATER] Favore di Ilmater	I bersagli diventano immuni al danno debilitante e al dolore, oppure l'incantatore scambia con il bersaglio i propri pf	V	S	-	-	-	-	GGF	108
4	Abiurazione	[ILMATER] Gloria del martire	Funziona come scudo su altri, ma agisce su molte creature, guarendole in caso di morte dell'incantatore	V	S	-	F	FD	-	GGF	110
4	Trasmutazione	Arma della divinità	Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono	V	-	-	-	FD	-	PS	152
4	Abiurazione	Aura del sole	Pervade un'area di una luce dannosa per i non morti e in grado di ostacolare l'oscurità magica	V	S	-	-	FD	-	IPdF	30
4	Evocazione	Carro spirituale	Crea un carro magico che può trasportare persone e fornisce copertura	V	S	-	-	FD	-	PS	155
4	Trasmutazione	Cavalcatura alata	Alla cavalcatura spuntano due ali che gli consentono di volare a 18 m con una manovrabilità buona	V	S	-	-	FD	-	PS	156
4	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Dissolvi il caos	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Abiurazione	Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Invocazione	Luce solare	Incanala la luce in un oggetto che emette luce solare per 18 m	V	S	-	-	-	-	D&D19	28
4	Abiurazione	Mano di Torm	Una zona di difesa immobile respinge quanti hanno un patrono diverso da quello dell'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdF	107
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Trasmutazione	Potere draconico	Ottiene +5 a For, Cos, Car; +4 all'armatura naturale, immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi	V	S	M	-	-	-	D	113
4	Evocazione	Redivivo	Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	PS	176
4	Evocazione	Ricerca dell'eterno riposo	Scaccia non morti di due livelli superiori a quelli del paladino	V	-	-	-	FD	-	MdF	120
4	Abiurazione	Rifugio sacro	Il bersaglio acquisisce un bonus sacro di +2 alla CA e conserva il bonus di Des alla CA se colto alla sprovvista; può guarire il bersaglio usando l'imposizione delle mani a distanza	V	S	-	-	FD	-	PS	177
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283
4	Necromanzia	Sangue del martire	L'incantatore guarisce un bersaglio a distanza e subisce un ammontare analogo di danni	V	S	-	-	-	-	LdIE	107
4	Necromanzia	Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	292
4	Ammaliamento	Spada della coscienza	Una creatura malvagia confessa i crimini commessi e subisce danni alla Saggezza	V	-	-	-	FD	-	LdIE	109
4	Invocazione	Spada legale	L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il caos	V	S	-	-	-	-	GGF	118
4	Invocazione	Spada sacra	L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male	V	S	-	-	-	-	MdG	296
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
4	Evocazione	Tempesta assiomatica	Pioggia di allineamento legale cade in un raggio di 6 metri	V	S	M	-	FD	-	AP	105
4	Trasmutazione	Volto della divinità inferiore	Incantatore ottiene +4 Car e resistenza 10 a certi tipi di energia	V	S	-	-	FD	-	PS	188

Predatore di templi di Olidammara

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Divinazione	Individuazione della legge	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione delle porte segrete	Rivela porte nascoste entro 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	245
1	Abiurazione	Nascondersi ai non morti	I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Divinazione	Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	V	S	M	F	-	-	MdG	272
2	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Abiurazione	Cerchio magico contro la legge	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
3	Abiurazione	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	264
3	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
4	Ammaliamento	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
4	Abiurazione	Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283

Predone dei tesori

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Illusione	Aura magica di Nystul	Altera l'aura magica di un oggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	206
1	Invocazione	Disco fluttuante di Tenser	Crea un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 50 kg per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	225
1	Divinazione	Identificare	Determina le proprietà di un oggetto magico	V	S	M	-	FD	-	MdG	241
1	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione delle porte segrete	Rivela porte nascoste entro 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	245
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Evocazione	Servitore inosservato	For invisibile che segue i comandi dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	290
1	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
2	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Scassinare	Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente	V	-	-	-	-	-	MdG	286
3	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Trasmutazione	Restringere oggetto	L'oggetto si riduce a un sedicesimo della sua taglia	V	S	-	-	-	-	MdG	279
3	Divinazione	Vista arcana	L'incantatore riesce a vedere le aure magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	308
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Abiurazione	Nascondersi ai draghi	I draghi non possono individuare un soggetto per due livelli	-	S	M	-	-	-	D	113
4	Divinazione	Occhio arcano	Un occhio fluttuante si muove a 9 m per round	V	S	M	-	-	-	MdG	264
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270

Protetta di Valarian

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Ammaliamento	Calmare animali	Calma (2d4 + livello) DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	209
1	Ammaliamento	Charme su animali	Rende un animale amichevole nei confronti dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Evocazione	Evoca alleato naturale 1	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Trasmutazione	Intralciare	Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	248
1	Trasmutazione	Occhio dell'avoral	Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare	-	S	-	-	-	-	LdIE	104
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Passo veloce	Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	268
1	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Ammaliamento	Blocca animali	Paralizza un animale per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	208
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Evocazione	Evoca alleato naturale 2	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
2	Evocazione	Lenire dolore	Rimuove gli effetti duraturi del dolore	-	S	-	-	FD	-	LdIE	102
2	Trasmutazione	Pelle coriacea	Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
2	Evocazione	Rimuovi dipendenza	Cura il bersaglio dalla dipendenza da una droga	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
2	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Ammaliamento	Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
3	Trasmutazione	Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
3	Ammaliamento	Conforto del cuore	Rimuove gli effetti di paura, disperazione, confusione, demenza e alcuni effetti di influenza mentale, ripristina 2d4 danni temporanei alla Saggezza	V	S	-	F	-	-	LdIE	94
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Evocazione	Evoca alleato naturale 3	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
3	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
3	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
4	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
4	Trasmutazione	Bellezza accecante	L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
4	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Evocazione	Evoca alleato naturale 4	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
4	Trasmutazione	Lancia di Valarian	Trasforma le armi normali in una lancia argentata +1 (+3 contro le bestie magiche, che subiscono +2d6 danni)	V	S	-	-	-	-	LdIE	102
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283

Ranger

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Invocazione	[SELUNE] Mano fiammeggiante	Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno per livello, di più contro i non morti	V	S	-	-	-	-	GGF	111
1	Abiurazione	Alba	Creature addormentate/prive di sensi nell'area si svegliano	V	-	-	-	-	-	SS	63
1	Trasmutazione	Ali del mare	Aggiunge +9 m alla velocità di nuotare del soggetto	-	S	M	-	-	-	SS	63
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Ammaliamento	Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	V	S	M	-	-	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Artigli argentati	Gli attacchi naturali di una creatura vengono considerati come se sferrati con armi argentate	V	S	-	-	FD	-	LdIE	91
1	Trasmutazione	Balla con la natura	Incantatore guadagna sensi di un animale per 10 minuti per livello	V	-	-	-	-	-	PAV	143
1	Divinazione	Benedizione del foraggiatore	Fornisce un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza	V	S	-	-	FD	-	DeD 12	10
1	Ammaliamento	Calmare animali	Calma (2d4 + livello) DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	209
1	Trasmutazione	Cancella fumo	Impedisce al fumo di un piccolo fuoco di alzarsi dal terreno	V	S	-	-	-	-	D&D17	43
1	Evocazione	Carica del rinoceronte	Una carica infligge danni raddoppiati	V	S	-	-	-	-	DeD 14	20
1	Ammaliamento	Cavalcatura vendicativa	Rende più difficile controllare o cavalcare un animale	V	S	M	-	-	-	D&D17	43
1	Ammaliamento	Charme su animali	Rende un animale amichevole nei confronti dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Divinazione	Colpire vegetali	Veloce. Incantatore può compiere attacco furtivo contro creature vegerali per 1 round	V	-	-	-	FD	-	PAV	146
1	Trasmutazione	Comando animale	Il compagno animale esegue un comando	V	S	-	-	FD	-	STS	86
1	Divinazione	Configurazione del terreno	L'incantatore ottiene una visione generale della geografia intorno a sé	V	S	-	-	-	-	AP	94
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Trasmutazione	Da ramo a ramo	L'incantatore ottiene un bonus di +10 alle prove di scalare e sugli alberi si muove alla sua normale velocità	V	S	-	-	-	-	PAV	146
1	Trasmutazione	Destriero del cavaliere	Creatura si muove più rapidamente ma non può attaccare	V	S	-	-	-	-	PS	160
1	Evocazione	Evoca alleato naturale 1	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
1	Divinazione	Freccia mentale	Immediata. Incantatore minaccia quadretti vicini con il suo arco e tira senza provocare attacchi di opportunità	V	S	M	-	-	-	PAV	148
1	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Divinazione	Individuazione della violenza	Rivela la violenza compiuta in un'area nel passato recente	V	S	-	-	FD	-	DeD 14	27
1	Divinazione	Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali o vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Trasmutazione	Intralciare	Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	248
1	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
1	Divinazione	Localizza città	Trova città più vicina	V	-	-	-	-	-	RD	166
1	Trasmutazione	Marchio del predatore	Il bersaglio viene marchiato con un segno minuscolo che lo rende visibile all'incantatore nonostante eventuali travestimenti	V	S	-	-	-	-	MdF	108
1	Trasmutazione	Mimetismo	Garantisce un bonus di +10 a prove di Nascondersi	V	S	-	-	-	-	PS	169
1	Trasmutazione	Movimento accelerato	Veloce. Equilibrio, Muoversi Silenziosamente o Scalare a velocità normale senza penalità alla prova di abilità	V	S	M	-	-	-	PAV	151
1	Abiurazione	Nascondersi agli animali	Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello	-	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Trasmutazione	Nuoto veloce	Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9	V	S	-	F	-	-	MdF	112
1	Trasmutazione	Occhio del falco	Aumenta incrementi di gittata del 50%, +5 a prove di Osservare	V	-	-	-	-	-	PAV	151
1	Trasmutazione	Occhio dell'avoral	Il soggetto ottiene +8 alle prove di Osservare	-	S	-	-	-	-	LdIE	104
1	Trasmutazione	Occhio di falco	Aumenta gli incrementi di gittata	V	-	-	-	-	-	PS	169
1	Trasmutazione	Odore della paura	L'odore del bersaglio triplica la sua possibilità di incontri indesiderati	V	S	-	-	-	-	MdF	112
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Passo veloce	Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	268
1	Abiurazione	Percorso agevole	Incantatore apre un sentiero temporaneo attraverso qualsiasi tipo di sottobosco	V	S	-	-	-	-	PAV	151

1	Abiurazione	Piè sicuro	Bonus di +10 alle prove di Equilibrio	V	S	-	-	-	-	MdF	115
1	Trasmutazione	Pietà del cacciatore	Il successivo tiro con l'arco dell'incantatore, minaccia automaticamente un colpo critico	V	S	-	-	-	-	MdF	115
1	Trasmutazione	Possanza dell'ariete	Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali	V	S	-	-	-	-	MdF	115
1	Illusione	Quercia torreggiante	Bonus di +10 alle prove di Intimidire	V	S	-	-	-	-	MdF	117
1	Abiurazione	Resistere all'allineamento planare	Il bersaglio può resistere alle penalità per essere di allineamento opposto su un Piano Esterno allineato	V	S	-	-	FD	-	AP	101
1	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
1	Divinazione	Ricerca istantanea	Veloce. Effettuare prova di Cercare a +2 come azione gratuita	V	S	-	-	-	-	PAV	153
1	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
1	Divinazione	Sapienza di guarigione	Se l'incantatore ha 5 o più gradi in Guarire, può rimuovere condizioni dannose con incantesimi di evocazione (guarigione)	V	S	M	-	-	-	PAV	154
1	Divinazione	Segugio	Incantatore ottiene subito di ritentare se fallisce una prova di Sopravvivenza mentre segue tracce	V	S	-	-	-	-	PAV	155
1	Trasmutazione	Tiro accurato	Arma a distanza dell'incantatore conferma automaticamente colpi critici contro nemici prescelti	V	S	-	-	-	-	PAV	156
1	Divinazione	Tiro del cecchino	Veloce. Senza limiti di gittata al successivo attacco furtivo a distanza	V	S	-	-	-	-	PAV	156
1	Divinazione	Tiro guidato	Veloce. Incantatore ignora penalità di distanza con attacchi a distanza per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	157
1	Trasmutazione	Visione crepuscolare	Vedere due volte meglio di un umano con illuminazione scarsa	V	S	-	-	-	-	PA	129
1	Necromanzia	Visione della natura	Funziona come visione della morte, ma solo per animali e vegetali	-	S	-	-	-	-	PS	188
1	Trasmutazione	Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
2	Ammaliamento	Addestrare animali	Animale soggetto ottiene comandi addizionali pari a metà del livello dell'incantatore per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	PAV	142
2	Trasmutazione	Afferrare rocce	Consente di afferrare le rocce scagliate	V	S	-	-	-	-	Sud	44
2	Trasmutazione	Arma argentata	Trasforma un'arma in arma argentata	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
2	Trasmutazione	Artigli bestiali	Le mani dell'incantatore si trasformano in armi in grado di infliggere 1d6 danni	V	S	-	-	-	-	GGF	102
2	Ammaliamento	Blocca animali	Paralizza un animale per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	208
2	Trasmutazione	Calappio	Crea una trappola magica	V	S	-	-	FD	-	MdG	209
2	Trasmutazione	Crescita di spine	Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
2	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Abiurazione	Dissolvi nebbia	Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata	V	S	-	-	-	-	Sud	46
2	Evocazione	Evoca alleato naturale 2	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
2	Invocazione	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell'incantatore al tiro per colpire e ai danni	V	S	-	-	FD	-	PS	161
2	Invocazione	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell'incantatore al tiro per colpire e ai danni	V	S	-	-	FD	-	PAV	148
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Invocazione	Invocare il segno ceruleo	Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite	-	S	-	-	-	-	SdFO	211
2	Evocazione	Lame di fuoco	Armi da mischia dell'incantatore infliggono 1d6 danni da fuoco per 1 round	V	-	-	-	-	-	PA	113
2	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
2	Trasmutazione	Olfatto acuto	Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	RdS	157
2	Divinazione	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
2	Trasmutazione	Pelle coriacea	Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
2	Abiurazione	Percorso agevole	Crea un passaggio sicuro attraverso le aree coperte di vegetazione e poi nasconde i segni del passaggio	V	S	-	-	-	-	Sud	49
2	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278

2	Trasmutazione	Reticolo di rovi	Come intralciare, ma le spine infliggono danni a ogni round	V	S	-	-	FD	-	PS	176
2	Trasmutazione	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	284
2	Divinazione	Sapienza di ascolto	Incantatore ottiene +4 a prove di Ascoltare, più percezione cieca o vista cieca se ha 5 o più gradi in Ascoltare	V	S	-	-	FD	-	PAV	154
2	Divinazione	Sapienza di equilibrio	Incantatore ottiene bonus +4 a prove di Equilibrio e può rimanere in equilibrio su superfici impossibili se ha 5 o più gradi in Equilibrio	V	S	M	-	FD	-	PAV	154
2	Trasmutazione	Scaglie affilate	Le scaglie dell'incantatore diventano affilate ed infliggono danni letali	V	-	M	F	-	-	RdS	157
2	Trasmutazione	Scalata facilitata	Incantatore rende facile da Scalare (CD 10) una superficie verticale	V	S	-	-	-	-	PAV	154
2	Trasmutazione	Scavare	Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
2	Trasmutazione	Scavare rapido	Aggiunge +6 m alla velocità di scavare del soggetto	V	S	M	-	FD	-	SS	71
2	Trasmutazione	Tutt'uno con la natura	Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa	V	S	-	-	-	-	MdF	130
2	Trasmutazione	Velocità veloce	Veloce. Muoversi più velocemente, +1 ad attacchi, CA, tiri salvezzi sui Riflessi	V	-	-	-	-	-	PAV	158
3	Invocazione	[SELUNE] Lama lunare	Attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 per ogni due livelli, ulteriori danni ai non morti, e distorce il lancio degli incantesimi	V	S	M	-	FD	-	FR	70
3	Illusione	Allucinazione traviante	Crea avversario illusorio perché il nemico lo insegua	V	S	-	-	-	-	PS	151
3	Abiurazione	Area sicura	Funziona come l'incantesimo santuario, ma protegge un'area e dura 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	MdF	78
3	Abiurazione	Area sicura	L'area diventa sicura, come se fosse protetta da santuario	V	S	-	-	-	-	Sud	44
3	Evocazione	Bottiglia di fumo	Crea una cavalcatura composta di fumo	V	S	-	F	-	-	PS	154
3	Trasmutazione	Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
3	Trasmutazione	Comandare vegetali	Influenza le azioni di una o più creature vegetali	V	-	-	-	-	-	MdG	215
3	Trasmutazione	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
3	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Trasmutazione	Dente seghettato	Arma naturale del soggetto ottiene la capacità speciale affilata	V	S	-	-	-	-	SS	65
3	Evocazione	Evoca alleato naturale 3	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
3	Trasmutazione	Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
3	Illusione	Immagine traviante	Una finta immagine ripete i movimenti dell'incantatore e dei suoi alleati	V	S	-	-	-	-	MdF	102
3	Divinazione	Impronte recenti	L'incantatore individua le tracce come se fossero state appena lasciate	V	S	-	-	-	-	MdF	102
3	Divinazione	Individuazione del nemico prescelto	Rivela i nemici prescelti	V	S	-	-	FD	-	PS	165
3	Trasmutazione	Lama assetata	Le armi taglienti si illuminano e acquistano un bonus di +3	V	S	-	-	-	-	MdF	104
3	Divinazione	Marchio del cacciatore	Runa sulla creatura rende più facile rintracciarla e attaccarla	V	S	M	-	-	-	PS	168
3	Trasmutazione	Mimetismo superiore	Incantatore ottiene bonus di competenza +20 alle prove di Muoversi silenziosamente e Nascondersi in un tipo di terreno	V	S	-	-	-	-	PAV	151
3	Ammaliamento	Mira ispirata	Gli alleati entro 12 m ottengono un bonus cognitivo di +2 ai tiri degli attacchi a distanza	V	-	-	-	-	-	LdIE	103
3	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
3	Trasmutazione	Pelle friabile	L'armatura naturale del soggetto diventa friabile, incrementando i danni inferti dalle armi	V	S	-	-	-	-	Sud	48
3	Trasmutazione	Percezione tellurica	Garantisce percezione tellurica fino a una distanza di 9 m	V	S	-	F	FD	-	SdF	60
3	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
3	Trasmutazione	Ridurre animali	Rimpicciolisce un animale consenziente	V	S	-	-	-	-	MdG	280
3	Trasmutazione	Rimpicciolire vegetali	Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Trasmutazione	Saltare di massa	Varie creature ottengono dei bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	Sud	49
3	Trasmutazione	Schermo di pietra	L'incantatore assume l'aspetto di una roccia per 1 ora per livello	-	-	-	-	-	-	DeD 4	53
3	Divinazione	Scopri lo spiraglio	Gli attacchi del personaggio ignorano l'armatura e l'armatura naturale	V	-	-	-	-	-	D	114
3	Trasmutazione	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	V	S	M	-	-	-	MdG	289
3	Trasmutazione	Tempesta di lame	Veloce. Incantatore compie attacchi in mischia cotro ogni nemico che minaccia	V	-	-	-	-	-	PAV	156
3	Trasmutazione	Veleno infuocato	Rende caustico il veleno del soggetto causando 1d6 danni per livello	V	-	M	-	-	-	RdS	158

3	Trasmutazione	Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene +1 ai tiri per colpire e per i danni per ogni 3 livelli (max +5)	V	S	-	-	FD	-	MdG	309
4	Trasmutazione	[SELUNE] Forza della bestia	L'incantatore acquisisce i benefici della sua forma licantropica animale anche quando è in forma umana	V	S	-	-	-	-	GGF	109
4	Invocazione	[SELUNE] Muro di luce lunare	Crea un muro luminoso che inflige 4d12 danni ai non morti e 2d10 danni alle creature malvagie e ai chierici di Shar o Umberlee, illumina l'area e contrasta/dissolve gli incantesimi di oscurità	V	S	-	-	-	-	GGF	113
4	Invocazione	Anatema del nemico	Arma dell'incantatore diventa +5 e infligge +2d6 danni contro un nemico prescelto	V	S	-	-	-	-	PAV	143
4	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
4	Invocazione	Arco anatema	Arma diventa +5 anatema contro nemico prescelto	V	S	-	-	-	-	PS	151
4	Trasmutazione	Bellezza accecante	L'incantatore diventa bello come una ninfa, e può accecare gli umanoidi che lo guardano	V	S	-	-	-	-	LdIE	93
4	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
4	Trasmutazione	Crescita animale	Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni	V	S	-	-	-	-	MdG	221
4	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Evocazione	Evoca alleato naturale 4	Richiama una creatura che combatte	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
4	Abiurazione	Grembo terrestre	L'incantatore insieme ad una creatura per livello si nascondono in una cavità che si apre nella terra	V	S	-	-	-	-	MdF	100
4	Abiurazione	Grembo terrestre	L'incantatore e i suoi aleati affondano in una bolla protettiva 3 metri sottoterra	V	S	-	-	-	-	Sud	47
4	Divinazione	Inseguitore implacabile	Incantatore sa dov'è la preda, finchè questa si muove	V	S	-	-	-	-	PS	165
4	Trasmutazione	Lancia di Valarian	Trasforma le armi normali in una lancia argentata +1 (+3 contro le bestie magiche, che subiscono +2d6 danni)	V	S	-	-	-	-	LdIE	102
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Trasmutazione	Mimetismo di massa	Funzione come mimetismo, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	V	S	-	-	-	-	PS	169
4	Trasmutazione	Morso del serpente	Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare	V	S	-	-	-	-	MdF	110
4	Trasmutazione	Scavare di massa	Come scavare, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	-	F	FD	-	SdF	62
4	Trasmutazione	Scurovisione di massa	Come scurovisione, ma influenza 1 soggetto per livello	V	S	M	-	-	-	PA	122
4	Trasmutazione	Scurovisione profonda	Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica	V	S	M	-	-	-	SdF	62
4	Trasmutazione	Scurovisione superiore	Conferisce la scurovisione all'incantatore per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	IE	52
4	Invocazione	Stelle di Arvandor	Minuscole esplosioni simili a stelle infliggono 1d8 danni ciascuna	V	S	-	-	-	-	LdIE	109
4	Trasmutazione	Tempesta di frecce	Veloce. Incantatore compie un attacco a distanza contro ogni nemico entro un incremento di gittata	V	-	-	-	-	-	PAV	156
4	Abiurazione	Tolleranza planare	Fornisce una protezione a lungo termine contro i tratti planari particolarmente nocivi	V	-	-	-	-	-	AP	106
5	Abiurazione	[SELUNE] Ragnatela lunare	Crea uno scudo lucente che conferisce un bonus di +8 alla CA e un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi, più eludere migliorato	V	S	-	-	FD	-	GGF	117
5	Invocazione	[SELUNE] Sentiero lunare	Conferisce santuario a 1 creatura per livello	V	S	M	-	FD	-	FR	74
5	Evocazione	Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	V	S	-	-	FD	-	MdG	304

Rinnegato

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Necromanzia	Infliggi ferite minori	Attacco di contatto, 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Invocazione	Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire)	V	-	-	-	-	-	MdG	250
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Trasmutazione	Seme dell'oscurità	Uccide lentamente i vegetali	V	-	-	-	FD	-	STS	97
0	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
0	Necromanzia	Tocco di affaticamento	Attacco di contatto rende affaticato il bersaglio	V	S	M	-	-	-	MdG	301
1	Ammaliamento	Anatema	I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	203
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Necromanzia	Decomposizione	Le creature ferite subiscono 1 danno extra per round	V	S	-	-	FD	-	PS	159
1	Necromanzia	Devastazione	Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
1	Divinazione	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	245
1	Necromanzia	Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
1	Necromanzia	Maledire l'acqua	Rende l'acqua sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	254
1	Invocazione	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4)	V	S	-	-	-	-	MdG	254
1	Abiurazione	Nascondersi agli animali	Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello	-	S	-	-	FD	-	MdG	262
1	Necromanzia	Raggio di indebolimento	Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	276
2	Trasmutazione	Deformare legno	Piega il legno (assi, porte, maniglie, tronchi)	V	S	-	-	-	-	MdG	223
2	Trasmutazione	Gelare il metallo	Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano	V	S	-	-	FD	-	MdG	238
2	Necromanzia	Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni + 1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Invocazione	Produrre fiamma	1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata	V	S	-	-	-	-	MdG	273
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Necromanzia	Rintocco di morte	Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello	V	S	-	-	-	-	MdG	282
2	Trasmutazione	Riscaldare il metallo	Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano	V	S	-	-	FD	-	MdG	283
2	Invocazione	Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	291
2	Necromanzia	Tocco gelido	1 tocco per livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For	V	S	-	-	-	-	MdG	301
2	Abiurazione	Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	303
3	Necromanzia	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	V	S	-	-	-	-	MdG	217
3	Invocazione	Dissacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più forti i non morti	V	S	M	-	FD	-	MdG	225
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Necromanzia	Infliggi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
3	Evocazione	Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	263
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	266
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Trasmutazione	Rimpicciolire vegetali	Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
3	Necromanzia	Tocco del vampiro	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf	V	S	-	-	-	-	MdG	302
3	Necromanzia	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 minuto	V	S	-	-	FD	-	MdG	306
4	Necromanzia	Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	V	S	M	-	-	-	MdG	204
4	Necromanzia	Bacio della morte	Crea un veleno riutilizzabile, che può essere somministrato con un attacco di contatto in mischia	V	S	-	-	FD	-	STS	84
4	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	-	MdG	215
4	Abiurazione	Guscio anti-vegetali	Mantiene a distanza i vegetali animati	V	S	-	-	FD	-	MdG	241
4	Necromanzia	Inaridire	Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale	V	S	-	-	FD	-	MdG	90
4	Necromanzia	Infliggi ferite critiche	A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	246
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247

4	Trasmutazione	Languore	Riduce temporaneamente la For e rallenta	V	S	-	-	-	-	PS	166
4	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	259
4	Invocazione	Profanare	Rende una locazione sacrilega	V	S	M	-	-	-	MdG	273
4	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
4	Trasmutazione	Stretta corrosiva	Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche	V	S	-	-	FD	-	MdG	298
4	Trasmutazione	Trasmutare fango in roccia	Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	304
4	Trasmutazione	Trasmutare roccia in fango	Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	304
5	Necromanzia	Creare non morti	Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg	V	S	M	-	-	-	MdG	220
5	Abiurazione	Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	V	S	-	-	FD	-	MdG	241
5	Necromanzia	Onde di affaticamento	Parecchi bersagli diventano affaticati	V	S	-	-	-	-	MdG	265
5	Abiurazione	Proibizione	Blocca i viaggi planari. Infligge danni alle creature di un altro allineamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	273
5	Abiurazione	Protezione da tutti gli elementi	Combina gli effetti di tutti gli incantesimi di protezione dall'energia	V	S	-	-	FD	-	STS	93
5	Trasmutazione	Respingere legno	Respinge gli oggetti in legno	V	S	-	-	-	-	MdG	278
5	Necromanzia	Tocco contagioso	Infetta con la malattia scelta una creatura per round	V	S	-	-	-	-	PS	183
6	Necromanzia	Cerchio di morte	Uccide 1d4 DV di creature per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	213
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Necromanzia	Dito della morte	Uccide un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Necromanzia	Epidemia	Infetta con la malattia scelta il soggetto, che a sua volta può infettare altri	V	S	-	-	-	-	STS	89
6	Necromanzia	Ferire	Infligge 10 danni per livello al bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdG	234
6	Abiurazione	Invulnerabilità agli elementi	Conferisce immunità ai danni da energia	V	S	-	-	FD	-	STS	91
6	Evocazione	Nebbia acida	Nebbia che infligge danni da acido	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
6	Evocazione	Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	V	S	M	-	-	-	MdG	289
7	Necromanzia	Controllare non morti	I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando	V	S	M	-	-	-	MdG	218
7	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
7	Invocazione	Miasma	Gas riempie bocca della creatura, soffocandola	V	S	-	-	FD	-	PS	168
7	Abiurazione	Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	278
7	Abiurazione	Respingere metallo o pietra	Respinge il metallo e la pietra	V	S	-	-	-	-	MdG	279
7	Invocazione	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	300
7	Invocazione	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra	V	S	-	-	FD	-	MdG	301
8	Evocazione	Cumulo strisciante	Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	222
8	Necromanzia	Onde di esaurimento	Parecchi bersagli diventano esausti	V	S	-	-	-	-	MdG	265
8	Necromanzia	Orrido avvizzimento	Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	265
8	Abiurazione	Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento	V	S	-	-	-	-	MdG	309
9	Ammaliamento	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
9	Invocazione	Implosione	Uccide una creatura per round	V	S	-	-	-	-	MdG	242
9	Evocazione	Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round	V	S	-	-	-	-	MdG	263
9	Divinazione	Previsione	Un senso senso avverte l'incantatore di pericoli imminenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	272
9	Evocazione	Tempesta di vendetta	Tempesta di pioggia acida, fulmini a grandine	V	S	-	-	-	-	MdG	300

Sacro liberatore

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
2	Ammaliamento	Eroismo	Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Abiurazione	Cerchio magico contro la legge	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
4	Abiurazione	Dissolvi la legge	Bonus di +4 contro gli attacchi	V	S	-	-	FD	-	MdG	226
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253

Schiavista Thayan

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Ammaliamento	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	215
1	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
1	Invocazione	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4)	V	S	-	-	-	-	MdG	254
1	Necromanzia	Raggio di indebolimento	Raggio che infligge 1d6 +1 danni alla For per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	276
1	Trasmutazione	Scassinare	Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente	V	-	-	-	-	-	MdG	286
1	Abiurazione	Serratura arcana	Blocca magicamente una porta o uno scrigno	V	S	M	-	-	-	MdG	290
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Illusione	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	225
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Necromanzia	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	268
2	Evocazione	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Ammaliamento	Blocca mostri	Come blocca persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	M	-	FD	-	MdG	208
3	Ammaliamento	Comando superiore	Come comando, ma influenza un soggetto per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	215
3	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Abiurazione	Celare	Il soggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso	V	S	M	-	-	-	MdG	212
4	Necromanzia	Debilitazione	Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Ammaliamento	Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	V	S	-	-	-	-	MdG	262
4	Illusione	Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	306

Shugenja

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Divinazione	Conoscere direzione	L'incantatore riesce a individuare il nord	V	S	-	-	-	-	MdG	217
0	Evocazione	Creare acqua	Crea 7,4 litri per livello di acqua pura	V	S	-	-	-	-	MdG	220
0	Evocazione	Cura ferite minori	Cura 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	222
0	Necromanzia	Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a un non morto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
0	Ammaliamento	Frastornare	Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva	V	S	M	-	-	-	MdG	237
0	Divinazione	Guida	Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	241
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Invocazione	Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire)	V	-	-	-	-	-	MdG	250
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Invocazione	Luci danzanti	Crea torce illusorie o altre luci	V	S	-	-	-	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Mano magica	Telecinesi per 2,5 Kg	V	S	-	-	-	-	MdG	255
0	Trasmutazione	Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm3 per livello di cibo o acqua	V	S	-	-	-	-	MdG	275
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
0	Trasmutazione	Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	V	S	-	-	FD	-	MdG	308
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Trasmutazione	Caduta morbida	Oggetti o creature cadono lentamente	V	-	-	-	-	-	MdG	209
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Illusione	Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	242
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Ammaliamento	Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	249
1	Invocazione	Luminescenza	Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella sfocatura, occultamenti e simili	V	S	-	-	FD	-	MdG	254
1	Invocazione	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4)	V	S	-	-	-	-	MdG	254
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Pietra magica	Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	270
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Abiurazione	Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	V	S	-	-	FD	-	MdG	285
1	Abiurazione	Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	V	S	M	-	-	-	MdG	288
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
1	Invocazione	Stretta folgorante	A contatto infligge 1d6 danni da elettricità per livello (max 5d6)	V	S	-	-	-	-	MdG	298
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Immagine minore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni	V	S	-	F	-	-	MdG	241
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Invocazione	Lama infuocata	Un attacco di contatto infligge 1d8 danni +1 danno per ogni due livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	250

2	Trasmutazione	Levitazione	Il soggetto si muove in alto e in basso per volontà dell'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	252
2	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
2	Evocazione	Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	V	S	-	-	-	-	MdG	263
2	Trasmutazione	Pelle coriacea	Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale	V	S	-	-	FD	-	MdG	269
2	Evocazione	Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Invocazione	Produrre fiamma	1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata	V	S	-	-	-	-	MdG	273
2	Trasmutazione	Rendere integro	Ripara un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Riscaldare il metallo	Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano	V	S	-	-	FD	-	MdG	283
2	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
2	Evocazione	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
2	Invocazione	Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	291
2	Illusione	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	MdG	293
2	Illusione	Spruzzo colorato	Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli	V	S	M	-	-	-	MdG	297
3	Trasmutazione	Ali di fuoco	Braccia dell'incantatore diventano ali che gli permettono di volare, infliggono 2d6 danni da fuoco	V	S	M	F	-	-	PA	97
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Trasmutazione	Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
3	Divinazione	Chiarudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Trasmutazione	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Trasmutazione	Estremità affilata	Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale	V	S	-	-	-	-	MdG	230
3	Evocazione	Evoca alleato naturale 3	Richiama una creatura che combatte (Solo elementale piccolo)	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
3	Invocazione	Folata di vento	Spazza via o butta a terra le creature più piccole	V	S	-	-	-	-	MdG	235
3	Trasmutazione	Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	V	S	-	-	FD	-	MdG	235
3	Abiurazione	Glifo di interdizione	Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano	V	S	M	-	-	-	MdG	239
3	Illusione	Immagine maggiore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni, odore e calore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
3	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
3	Invocazione	Invocare il fulmine	Fa scendere dei fulmini (3d6 danni per fulmine) dal cielo	V	S	-	-	-	-	MdG	249
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Invocazione	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Invocazione	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	V	S	M	-	FD	-	MdG	262
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Trasmutazione	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
3	Evocazione	Rimuovi cecità/sordità	Cura condizioni normali o magiche	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Trasmutazione	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	V	S	M	-	FD	-	MdG	287
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Abiurazione	Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	V	S	-	-	-	-	MdG	203
4	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
4	Trasmutazione	Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	218
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222

4	Trasmutazione	Estinguere fuoco	Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico	V	S	-	-	FD	-	MdG	230
4	Trasmutazione	Freccia infuocata	Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco	V	S	M	-	-	-	MdG	237
4	Invocazione	Fulmine	1d6 danni per livello da elettricità	V	S	M	-	-	-	MdG	237
4	Abiurazione	Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
4	Divinazione	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	V	S	M	-	-	-	MdG	245
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	259
4	Illusione	Muro illusorio	Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali, ma vi si può passare attraverso	V	S	-	-	-	-	MdG	260
4	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
4	Evocazione	Ristorare	Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica	V	S	M	-	-	-	MdG	283
4	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
4	Trasmutazione	Rocce aguzze	Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere rallentate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
4	Invocazione	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	V	S	M	-	FD	-	MdG	289
4	Illusione	Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.)	V	S	M	-	-	-	MdG	301
5	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	-	MdG	215
5	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
5	Ammaliamento	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
5	Trasmutazione	Controllare venti	Cambia la direzione e l'intensità del vento	V	S	-	-	-	-	MdG	219
5	Evocazione	Cura ferite leggere di massa	Cura 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature	V	S	-	-	-	-	MdG	222
5	Abiurazione	Espiazione	Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto	V	S	M	F	FD	PE	MdG	229
5	Evocazione	Evoca alleato naturale 5	Richiama una creatura che combatte (Solo elementale medio)	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
5	Trasmutazione	Giusto potere	La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento	V	S	-	-	FD	-	MdG	239
5	Illusione	Immagine persistente	Come immagine maggiore, ma non è necessaria la concentrazione	V	S	-	F	-	-	MdG	241
5	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
5	Illusione	Miraggio arcano	Come terreno illusorio, con in più le strutture	V	S	-	-	-	-	MdG	258
5	Evocazione	Muro di ferro	30 pf per ogni quattro livelli; può cadere addosso ai nemici	V	S	M	-	-	-	MdG	259
5	Invocazione	Muro di ghiaccio	Piano di ghiaccio crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o semisfera può intrappolare delle creature al suo interno	V	S	M	-	-	-	MdG	259
5	Evocazione	Muro di pietra	Crea un muro di pietra ce può essere plasmato	V	S	M	-	FD	-	MdG	260
5	Trasmutazione	Passapareti	Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra	V	S	M	-	-	-	MdG	268
5	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
5	Ammaliamento	Regressione mentale	Int e Car del soggetto scendono a 1	V	S	M	-	-	-	MdG	277
5	Abiurazione	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
5	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
5	Invocazione	Soffio del drago	Il personaggio ottiene l'arma a soffio di un drago per 1 ora (Solo rosso o d'oro)	V	S	M	-	FD	-	PS	180
5	Invocazione	Vortice di energia	Esplosione di energia centrata su incantatore danneggia creature vicine (Solo fuoco)	V	S	-	-	-	-	PS	189
6	Trasmutazione	Camminare nel vento	L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente	V	S	-	-	FD	-	MdG	211
6	Abiurazione	Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	211
6	Invocazione	Contingenza	1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati	V	S	M	F	-	-	MdG	218
6	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Abiurazione	Esilio	Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari	V	S	-	F	-	-	MdG	229
6	Evocazione	Evoca alleato naturale 6	Richiama una creatura che combatte (Solo elementale grande)	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
6	Invocazione	Fiamme di purezza	Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa	V	S	-	-	FD	-	PS	162
6	Abiurazione	Glifo di interdizione superiore	Come glifo di interdizione, ma fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° livello	V	S	M	-	-	-	MdG	239
6	Evocazione	Guarigione	Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali	V	S	-	-	-	-	MdG	240

6	Illusione	Immagine permanente	Include vista, suono e odore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
6	Invocazione	Marea impetuosa	Onda d'acqua infligge 1d8 danni per ogni due livelli e spinge	V	S	-	-	-	-	PS	168
6	Trasmutazione	Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	V	S	M	-	-	-	MdG	259
6	Evocazione	Nube mortale	Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV tiro salvezza o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos	V	S	-	-	-	-	MdG	263
6	Abiurazione	Pelle di pietra	Ignora 10 danni per ogni attacco	V	S	M	-	-	-	MdG	269
6	Trasmutazione	Pietre parlanti	Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata	V	S	-	-	FD	-	MdG	270
6	Evocazione	Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	V	S	M	-	-	-	MdG	289
6	Evocazione	Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	299
6	Invocazione	Veemenza del sole di mezzogiorno	Acceca le creature entro 3 m	V	S	-	-	-	-	PS	186
6	Illusione	Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	306
6	Divinazione	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	V	S	M	-	-	-	MdG	308
7	Invocazione	Bagliore solare	Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	207
7	Trasmutazione	Carne in pietra	Trasforma una creatura in una statua	V	S	M	-	-	-	MdG	212
7	Invocazione	Catena di fulmini	1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati	V	S	-	F	-	-	MdG	212
7	Trasmutazione	Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	225
7	Evocazione	Evoca alleato naturale 7	Richiama una creatura che combatte (Solo elementale enorme)	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
7	Trasmutazione	Freddo strisciante superiore	Funziona come freddo strisciante, ma infligge danni maggiori	V	S	-	F	-	-	PS	164
7	Illusione	Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	V	S	M	-	-	-	MdG	237
7	Illusione	Immagine programmata	Come immagine maggiore, ma attivata da un evento	V	S	-	F	-	-	MdG	241
7	Illusione	Invisibilità di massa	Come invisibilità, ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	V	S	M	-	-	-	MdG	249
7	Evocazione	Resurrezione	Fa sorgere interamente il soggetto morto	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
7	Abiurazione	Riflettere incantesimo	Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo	V	S	M	-	FD	-	MdG	280
7	Evocazione	Ristorare superiore	Come ristorare, ma ripristina tutti i livelli e i punteggi di caratteristica	V	S	-	-	-	PE	MdG	283
7	Trasmutazione	Statua	Un soggetto può trasformarsi in una statua a suo piacimento	V	S	M	-	-	-	MdG	297
7	Evocazione	Teletrasporto degli oggetti	Come teletrasporto, ma ha effetto su un oggetto toccato	V	-	-	-	-	-	MdG	300
7	Invocazione	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	300
8	Invocazione	Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni	V	S	M	-	FD	-	MdG	229
8	Evocazione	Evoca alleato naturale 8	Richiama una creatura che combatte (Solo elementale maggiore)	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
8	Evocazione	Guarigione di massa	Come guarigione, ma su più soggetti	V	S	-	-	-	-	MdG	240
8	Ammaliamento	Legame	Una serie di tecniche per imprigionare una creature	V	S	M	-	-	-	MdG	250
8	Evocazione	Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round	V	S	-	-	-	-	MdG	263
8	Ammaliamento	Parola del potere, accecare	Acceca una creatura con 200 pf o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	267
8	Abiurazione	Protezione dagli incantesimi	Conferisce una bonus di resistenza di +8	V	S	M	F	-	-	MdG	275
8	Evocazione	Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35)	V	S	-	-	FD	-	MdG	281
8	Divinazione	Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
8	Illusione	Schermo	Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento	V	S	-	-	-	-	MdG	286
8	Evocazione	Teletrasporto superiore	Come teletrasporto, ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio	V	-	-	-	-	-	MdG	300
8	Invocazione	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra	V	S	-	-	FD	-	MdG	301
8	Invocazione	Turbine	Un ciclone infligge danni e porta via creature	V	S	-	-	FD	-	MdG	305
9	Ammaliamento	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
9	Evocazione	Cerchio di teletrasporto	Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto stabilito	V	-	M	-	-	-	MdG	213
9	Evocazione	Evoca alleato naturale 9	Richiama una creatura che combatte (Solo elementale anziano)	V	S	-	-	FD	-	MdG	231
9	Trasmutazione	Forma eterea	Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni	V	S	-	-	-	-	MdG	236
9	Invocazione	Implosione	Uccide una creatura per round	V	S	-	-	-	-	MdG	242
9	Abiurazione	Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	V	S	-	-	-	-	MdG	242
9	Evocazione	Resurrezione pura	Come resurrezione, ma non sono necessari i resti	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
9	Invocazione	Sciame di meteore	Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco	V	S	-	-	-	-	MdG	286

9	Evocazione	Sciame elementale	Evoca molteplici elementali	V	S	-	-	-	-	MdG	286
9	Evocazione	Tempesta di vendetta	Tempesta di pioggia acida, fulmini a grandine	V	S	-	-	-	-	MdG	300

Shugenja (Ordine del Crogiuolo Impenetrabile)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
2	Invocazione	Suono dirompente	Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli	V	S	-	F	FD	-	MdG	298
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
5	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	F	-	-	MdG	247
6	Abiurazione	Esilio	Bandisce 2 DV per livello di creature extraplanari	V	S	-	F	-	-	MdG	229
7	Abiurazione	Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	278
8	Ammaliamento	Legame	Una serie di tecniche per imprigionare una creature	V	S	M	-	-	-	MdG	250
9	Abiurazione	Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	V	S	-	-	-	-	MdG	242

Shugenja (Ordine del Mistero Ineffabile)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Abiurazione	Scudo entropico	Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdG	288
2	Abiurazione	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	264
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
4	Abiurazione	Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	242
5	Abiurazione	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
6	Abiurazione	Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	211
7	Abiurazione	Riflettere incantesimo	Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo	V	S	M	-	FD	-	MdG	280
8	Abiurazione	Protezione dagli incantesimi	Conferisce una bonus di resistenza di +8	V	S	M	F	-	-	MdG	275
9	Abiurazione	Disgiunzione di Mordenkainen	Dissolve la magia e disincanta oggetti magici	V	-	-	-	-	-	MdG	225

Shugenja (Ordine dello Zefiro primaverile)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Ammaliamento	Frastornare	Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva	V	S	M	-	-	-	MdG	237
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
2	Illusione	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	V	-	-	-	-	-	MdG	291
3	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
4	Trasmutazione	Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
5	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
6	Illusione	Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	306
7	Illusione	Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	V	S	M	-	-	-	MdG	237
8	Illusione	Schermo	Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento	V	S	-	-	-	-	MdG	286
9	Divinazione	Previsione	Un senso senso avverte l'incantatore di pericoli imminenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	272

Shugenja (Ordine della Desolazione Proibitiva)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	282
2	Trasmutazione	Olfatto acuto	Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora per livello	V	S	M	-	-	-	PS	170
3	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
4	Evocazione	Cervo fantomatico	Cervo magico appare per 1 ora per livello	V	S	-	-	-	-	PS	156
5	Abiurazione	Danza dell'unicorno	Foschia purificante pulisce l'aria da fumo, polvere e veleni	V	S	-	-	-	-	PS	159
6	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
8	Necromanzia	Orrido avvizzimento	Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	265
9	Evocazione	Cumulo strisciante	Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	222

Shugenja (Ordine della Fiamma Distruttiva)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Invocazione	Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire)	V	-	-	-	-	-	MdG	250
1	Invocazione	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4)	V	S	-	-	-	-	MdG	254
2	Invocazione	Produrre fiamma	1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata	V	S	-	-	-	-	MdG	273
3	Invocazione	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254
4	Invocazione	Palla di fuoco	1d6 danni per livello nel raggio di 6 m	V	S	M	-	-	-	MdG	266
5	Invocazione	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello)	V	S	-	-	FD	-	MdG	215
6	Invocazione	Fiamme di purezza	Bersaglio si copre di fiamme magiche, diventando un'arma pericolosa	V	S	-	-	FD	-	PS	162
7	Invocazione	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danni da fuoco per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	300
8	Invocazione	Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round	V	S	M	-	-	-	MdG	266
9	Invocazione	Sciame di meteore	Quattro sfere esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco	V	S	-	-	-	-	MdG	286

Shugenja (Ordine della Pioggia Delicata)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Evocazione	Cura ferite minori	Cura 1 danno	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Divinazione	Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	V	S	M	F	-	-	MdG	272
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
5	Divinazione	Comunione	Una divinità risponde con un sì o un no a una domanda per livello	V	S	M	-	FD	PE	MdG	216
6	Evocazione	Guarigione	Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali	V	S	-	-	-	-	MdG	240
7	Evocazione	Resurrezione	Fa sorgere interamente il soggetto morto	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
8	Evocazione	Guarigione di massa	Come guarigione, ma su più soggetti	V	S	-	-	-	-	MdG	240
9	Necromanzia	Legare anima	Intrappola un'anima appena morta per impedirne la resurrezione	V	S	-	F	-	-	MdG	252

Shugenja (Ordine della Scultura Perfetta)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
1	Trasmutazione	Pietra magica	Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	270
2	Trasmutazione	Ammorbidire terra e pietra	Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango	V	S	-	-	FD	-	MdG	202
3	Trasmutazione	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	V	S	M	-	FD	-	MdG	287
4	Trasmutazione	Sovvertire essenza planare	Riduce riduzione del danno e RI del bersaglio	V	S	M	-	FD	-	PS	181
5	Trasmutazione	Trasmutare roccia in fango	Trasforma due cubi con spigolo di 3 m per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	304
6	Trasmutazione	Carne in pietra	Trasforma una creatura in una statua	V	S	M	-	-	-	MdG	212
7	Trasmutazione	Statua	Un soggetto può trasformarsi in una statua a suo piacimento	V	S	M	-	-	-	MdG	297
8	Invocazione	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra	V	S	-	-	FD	-	MdG	301
9	Ammaliamento	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	V	S	M	-	FD	-	MdG	205

Shugenja (Ordine dell'Occhio Onniveggente)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Divinazione	Guida	Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità	V	S	-	-	-	-	MdG	241
1	Divinazione	Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	V	S	-	-	-	-	MdG	243
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
3	Divinazione	Chiarudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
4	Divinazione	Divinazione	Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte	V	S	M	-	-	-	MdG	227
5	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
6	Divinazione	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	V	S	-	F	-	-	MdG	287
7	Divinazione	Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	V	S	M	F	-	-	MdG	216
8	Trasmutazione	Visione	Come conoscenza delle leggende, ma più veloce e più a lungo	V	S	M	-	-	PE	MdG	308
9	Divinazione	Previsione	Un senso senso avverte l'incantatore di pericoli imminenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	272

Signore degli animali

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Ammaliamento	Calmare animali	Calma (2d4 + livello) DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	209
1	Trasmutazione	Comando animale	Il compagno animale esegue un comando	V	S	-	-	FD	-	STS	86
1	Evocazione	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Divinazione	Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali o vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Trasmutazione	Mimetismo	Garantisce un bonus di +10 a prove di Nascondersi	V	S	-	-	-	-	PS	169
1	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
1	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
1	Trasmutazione	Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm3 per livello di cibo o acqua	V	S	-	-	-	-	MdG	275
2	Ammaliamento	Blocca animali	Paralizza un animale per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	208
2	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
2	Evocazione	Cura ferite moderate	Cura 2d4 danni +1 danno per livello (max +10)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
2	Trasmutazione	Esplosione di adrenalina	Conferisce +4 For a tutte le creature evocate dall'incantatore	V	S	-	-	FD	-	STS	89
2	Invocazione	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 per ogni due livelli dell'incantatore al tiro per colpire e ai danni	V	S	-	-	FD	-	PS	161
2	Abiurazione	Nascondersi agli animali	Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello	-	S	-	-	FD	-	MdG	262
2	Trasmutazione	Ridurre animali	Rimpicciolisce un animale consenziente	V	S	-	-	-	-	MdG	280
2	Ammaliamento	Trance animale	Affascina 2d6 DV di animali	V	S	-	-	-	-	MdG	302
3	Trasmutazione	Balla con la natura	Incantatore guadagna sensi di un animale per 10 minuti per livello	V	-	-	-	-	-	PAV	143
3	Evocazione	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
3	Evocazione	Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	263
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Evocazione	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Evocazione	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 pf temporanei alle caratteristiche	V	S	-	-	-	-	MdG	283
4	Divinazione	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	216
4	Trasmutazione	Crescita animale	Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni	V	S	-	-	-	-	MdG	221
4	Evocazione	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Trasmutazione	Risveglio	Un animale o un albero ottengono un intelletto umano	V	S	-	-	FD	PE	MdG	283

Templare

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Evocazione	Cavalcatura	Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	212
1	Ammaliamento	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	215
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Abiurazione	Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	V	S	M	-	-	-	MdG	288
1	Abiurazione	Scudo entropico	Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio	V	S	-	-	-	-	MdG	288
2	Ammaliamento	Aiuto	Bonus +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10)	V	S	-	-	FD	-	MdG	201
2	Invocazione	Arma spirituale	Un'arma magica che attacca di sua volontà	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Ammaliamento	Calmare emozioni	Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni	V	S	-	-	FD	-	MdG	210
2	Ammaliamento	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	229
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288
3	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Invocazione	Epurare invisibilità	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	228
3	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
3	Invocazione	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Invocazione	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Ammaliamento	Preghiera	Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
3	Trasmutazione	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	307
4	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Invocazione	Potere divino	L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
4	Divinazione	Status	Esamina la condizione e la posizione degli alleati	V	S	-	-	-	-	MdG	297

Uccisore di Domiel

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Benedire un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi	V	S	-	-	-	-	MdG	208
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
1	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
1	Ammaliamento	Visione del paradiso	Una creatura malvagia rimane frastornata per 1 round	V	-	-	-	-	-	LdIE	112
1	Necromanzia	Visione della morte	Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	308
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Invocazione	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	265
2	Trasmutazione	Passare senza tracce	Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé	V	S	-	-	FD	-	MdG	268
2	Necromanzia	Riposo inviolato	Conserva un cadavere	V	S	M	-	FD	-	MdG	282
3	Abiurazione	Anti-individuazione	Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento	V	S	M	-	-	-	MdG	204
3	Illusione	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	225
3	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
3	Invocazione	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	V	-	M	-	FD	-	MdG	266
3	Necromanzia	Parlare con i morti	Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	267
3	Divinazione	Vista benedetta	Le aure malvagie diventano visibili all'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdIE	112
4	Necromanzia	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	V	S	-	-	FD	-	MdG	247
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	-	-	-	-	-	MdG	270
4	Ammaliamento	Spada della coscienza	Una creatura malvagia confessa i crimini commessi e subisce danni alla Saggezza	V	-	-	-	FD	-	LdIE	109
4	Invocazione	Spada sacra	L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male	V	S	-	-	-	-	MdG	296

Vassallo di Bahamut

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Benedire un'arma	L'arma ottiene colpo accurato contro i nemici malvagi	V	S	-	-	-	-	MdG	208
1	Ammaliamento	Benedizione	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura	V	S	-	-	FD	-	MdG	208
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Invocazione	Favore divino	L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni	V	S	-	-	FD	-	MdG	234
1	Invocazione	Luce della lanterna	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d6 danni	-	S	-	-	-	-	LdIE	102
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	V	S	M	-	-	-	MdG	288
2	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
2	Trasmutazione	Allineare arma	Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica	V	S	-	-	FD	-	MdG	202
2	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	288
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Invocazione	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti	V	S	-	-	-	-	MdG	254
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Evocazione	Rinfrescare	Cura le creature di tutti i danni non letali	V	S	-	-	-	-	LdIE	106
3	Divinazione	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	V	S	-	-	FD	-	MdG	284
4	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
4	Divinazione	Divinazione	Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte	V	S	M	-	-	-	MdG	227
4	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
4	Invocazione	Potere divino	L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	272
4	Invocazione	Spada sacra	L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male	V	S	-	-	-	-	MdG	296

Vigilante

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	201
1	Abiurazione	Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	V	S	-	-	-	-	MdG	201
1	Trasmutazione	Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	203
1	Trasmutazione	Aprire/Chiudere	Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri	V	S	-	F	-	-	MdG	205
1	Illusione	Aura magica di Nystul	Altera l'aura magica di un oggetto	V	S	-	F	-	-	MdG	206
1	Illusione	Bocca magica	Parla una volta che viene attivata	V	S	M	-	-	-	MdG	209
1	Trasmutazione	Caduta morbida	Oggetti o creature cadono lentamente	V	-	-	-	-	-	MdG	209
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Trasmutazione	Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Divinazione	Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	V	S	M	-	FD	-	MdG	215
1	Divinazione	Conoscere direzione	L'incantatore riesce a individuare il nord	V	S	-	-	-	-	MdG	217
1	Trasmutazione	Distorcere discorso	Modo di parlare del soggetto è incomprensibile al 50%; soggetto può sbagliare a lanciare gli incantesimi	V	S	-	-	-	-	PAV	146
1	Divinazione	Identificare	Determina le proprietà di un oggetto magico	V	S	M	-	FD	-	MdG	241
1	Illusione	Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	242
1	Necromanzia	Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	V	S	-	-	-	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
1	Trasmutazione	Mano magica	Telecinesi per 2,5 Kg	V	S	-	-	-	-	MdG	255
1	Trasmutazione	Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	256
1	Trasmutazione	Movimento accelerato	Veloce. Equilibrio, Muoversi Silenziosamente o Scalare a velocità normale senza penalità alla prova di abilità	V	S	M	-	-	-	PAV	151
1	Abiurazione	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	V	S	M	-	FD	-	MdG	264
1	Universale	Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	V	S	-	-	-	-	MdG	0
1	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
1	Abiurazione	Rimuovi paura	Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli	V	S	-	-	-	-	MdG	0
1	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
1	Trasmutazione	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	V	S	-	-	-	-	MdG	284
1	Trasmutazione	Ritirata rapida veloce	Veloce. La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	153
1	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
1	Abiurazione	Suono festoso	Incantatore nega silenzio in un'emanazione con raggio di 3 m finchè si concentra	-	S	-	-	-	-	PAV	155
1	Divinazione	Tocco del padrone	Velcoe. Incantatore ottiene competenza nel'uso di un'arma o scudo toccato per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	PAV	157
1	Illusione	Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	MdG	307
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Trasmutazione	Arma sonora	Arma toccata infligge +1d6 danni sonori con ogni colpo	V	-	-	-	-	-	PAV	143
2	Trasmutazione	Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	206
2	Necromanzia	Cecità/Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	V	-	-	-	-	-	MdG	212
2	Illusione	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	225
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Illusione	Immagine minore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni	V	S	-	F	-	-	MdG	241
2	Illusione	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8)	V	S	-	-	-	-	MdG	242
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Illusione	Invisibilità veloce	Veloce. Incantatore è invisibile per 1 round o finchè non attacca	V	-	-	-	-	-	PAV	150
2	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
2	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
2	Trasmutazione	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	V	S	M	-	-	-	MdG	270

2	Divinazione	Precisione tattica	Alleati ottengono bonus +2 addizionale a tiri per colpire e +1d6 danni addizionali contro nemici attaccati ai fianchi	V	S	M	-	-	-	PAV	152
2	Illusione	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	V	-	-	-	-	-	MdG	291
2	Illusione	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	V	S	-	-	-	-	MdG	293
2	Trasmutazione	Silenzio di ferro	Armatura toccata non ha penalità di armatura alla prova a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi per 1 ora per livello	V	S	-	-	FD	-	PAV	155
2	Necromanzia	Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico	V	S	M	-	-	-	MdG	296
2	Trasmutazione	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	296
2	Illusione	Trama della lama	Veloce. Attacco in mischia dell'incantatore frastorna avversario	V	-	-	-	-	-	PAV	157
2	Illusione	Trama ipnotica	Affascina (2d4+livello) DV di creature	-	S	M	-	-	-	MdG	302
2	Trasmutazione	Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,5 Km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	307
2	Trasmutazione	Volare veloce	Veloce. Ottenre velocità di volare di 18 m per 1 round	V	-	-	-	-	-	PAV	158
3	Trasmutazione	Allegro	Incantatore e alleati ottengono +9 m di velocità per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	PAV	142
3	Divinazione	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	214
3	Divinazione	Collegamento vocale	Incantatore e un'altra creatura possono parlare, indipendentemente dalla loro distanza	V	S	-	-	-	-	PAV	145
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Illusione	Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	V	S	-	-	-	-	MdG	227
3	Trasmutazione	Forma gassosa	Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente	-	S	M	-	FD	-	MdG	236
3	Illusione	Immagine maggiore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni, odore e calore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
3	Trasmutazione	Intermittenza	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	247
3	Trasmutazione	Lentezza	Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, ha -1 alla CA e ai tiri per colpire	V	S	M	-	-	-	MdG	252
3	Trasmutazione	Loquacità	Incantatore ottiene bonus di +30 alle prove di Raggirare, e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica	-	S	-	-	-	-	MdG	253
3	Trasmutazione	Modellare suono	Crea nuovi suoni o cambia quelli esistenti	V	S	-	-	-	-	MdG	258
3	Trasmutazione	Pagina segreta	Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto	V	S	M	-	-	-	MdG	266
3	Divinazione	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
3	Necromanzia	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	268
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Illusione	Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	V	S	M	-	-	-	MdG	287
3	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
3	Illusione	Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	V	S	M	-	-	-	MdG	291
3	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Illusione	Arma spettrale	Veloce. Usare arma quasi-reale per compiere attacchi di contatto	V	S	-	-	-	-	PAV	143
4	Divinazione	Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	V	S	M	F	-	-	MdG	216
4	Divinazione	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	V	S	M	-	-	-	MdG	245
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Abiurazione	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	V	S	M	-	FD	-	MdG	253
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Divinazione	Moneta senziente	Incantatore può origliare attraverso una moneta magica	V	S	-	F	-	-	PAV	151
4	Illusione	Ombra di una evocazione	Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%	V	S	-	-	-	-	MdG	264
4	Divinazione	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	267
4	Abiurazione	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m	V	S	-	-	FD	-	MdG	279
4	Abiurazione	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	296
4	Illusione	Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.)	V	S	M	-	-	-	MdG	301
4	Illusione	Trama iridescente	Le luci affascinano 24 DV di creature	-	S	M	F	-	-	MdG	302
4	Illusione	Zona di silenzio	Impedisce a quanti ascoltano di origliare le conversazioni	V	S	-	-	-	-	MdG	309

Warlock

Liv	Nome	Grado	Descrizione	Mod Deflag	Ess Mistica	Man	Pag
0	Colpo orrendo	Minima	L'attacco in mischia incanala deflagrazione mistica	Sì	-	PA	132
0	Deflagrazione rivoltante	Minima	Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o diventare infermo	-	Sì	PA	133
1	Nube di miasmi	Minima	Crea una nube di foschia che garantisce occultamento e rende affaticati quelli che entrano	-	-	PA	135
1	Soffio della notte	Minima	Crea una nube di nebbia come per l'incantesimo	-	-	PA	136
2	Camminare inosservato	Inferiore	Usa invisibilità (solo se stesso) come per l'incantesimo	-	-	PA	131
2	Muro di mestizia	Inferiore	Usa muro di mestizia come per l'incantesimo	-	-	PA	135
2	Deflagrazione terrificante	Minima	Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o diventare scosso	-	Sì	PA	133
2	Evoca sciame	Minima	Usa evoca sciame come per l'incantesimo	-	-	PA	134
2	Fortuna dell'oscuro	Minima	Ottiene un bonus di fortuna a un tipo di tiro salvezza	-	-	PA	134
2	Influenza ingannevole	Minima	Ottiene bonus a prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare	-	-	PA	134
2	Interdizione entropica	Minima	Devia attacchi a distanza in arrivo, non lascia tracce e impedisce di far seguire le proprie tracce mediante olfatto acuto	-	-	PA	134
2	Lancia mistica	Minima	Il raggio di azione della deflagrazione aumenta a 75 m	Sì	-	PA	135
2	Oscurità	Minima	Usa oscurità come per l'incantesimo	-	-	PA	135
2	Passo del ragno	Minima	Ottiene movimenti del ragno come per l'incantesimo ed è immune a ragnatele	-	-	PA	135
2	Pronuncia funesta	Minima	Pronuncia parola della Lingua Oscura e infrange oggetti come per l'incantesimo frantumare	-	-	PA	136
2	Salti e balzi	Minima	Ottiene bonus a prove di Acrobazia, Equilibrio e Saltare	-	-	PA	136
2	Stretta di terra	Minima	Usa stretta di terra come per l'incantesimo	-	-	PA	136
2	Vedere l'inosservabile	Minima	Ottiene vedere invisibilità come per l'incantesimo e la scurovisione	-	-	PA	136
2	Vista del diavolo	Minima	Vedere normalmente nell'oscurità e nell'oscurità magica	-	-	PA	136
3	Deflagrazione sulfurea	Inferiore	La deflagrazione infligge danni da fuoco e il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sui Riflessi o prendere fuoco	-	Sì	PA	133
3	Oscurità famelica	Inferiore	Crea ombre stracolme di uno sciame di pipistrelli	-	-	PA	135
3	Stretta di pietra	Inferiore	Usa stretta di pietra come per l'incantesimo	-	-	PA	136
3	Volo nefasto	Inferiore	Ottiene una velocità di volare con manovrabilità buona	-	-	PA	136
4	Catena mistica	Inferiore	La deflagrazione salta dal bersaglio iniziale a bersagli secondari	Sì	-	PA	131
4	Charme	Inferiore	Una singola creatura guarda l'incantatore come un amico	-	-	PA	132
4	Deflagrazione adombrata	Inferiore	Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o essere accecato per 1 round	-	Sì	PA	132
4	Deflagrazione di brina infernale	Inferiore	La deflagrazione infligge danni da freddo e il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o subire penalità -4 alla Destrezza	-	Sì	PA	132
4	Dissolvere vorace	Inferiore	Usa dissolvi magie come per l'incantesimo, infliggendo danni alle creature i cui effetti sono dissolti	-	-	PA	134
4	Fuggire di scena	Inferiore	Usa porta dimensionale e corto raggio di azione come per l'incantesimo e lascia dietro di sé un'immagine maggiore	-	-	PA	134
4	Maledizione della disperazione	Inferiore	Maledice una creatura come per l'incantesimo scagliare maledizione oppure ostacola i loro attacchi	-	-	PA	135
4	Morti che camminano	Inferiore	Crea non morti come per l'incantesimo animare morti	-	-	PA	135
4	Percezione del vuoto	Inferiore	Ottiene percezione cieca a 9 metri	-	-	PA	135
4	Deflagrazione confondente	Superiore	Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Volontà o essere confuso per 1 round	-	Sì	PA	132
5	Parola del cambiamento	Oscura	Usa metamorfosi funesta come per l'incantesimo, ma l'effetto potrebbe diventare permanente	-	-	PA	135
5	Chiamata del Warlock	Superiore	Usa inviare come per l'incantesimo, ma rischia di subire danni da ricevente	-	-	PA	132
5	Cono mistico	Superiore	La delfagrazione assume la forma di un cono	Sì	-	PA	132
5	Muro di fiamme perigliose	Superiore	Crea un muro di fuoco come per l'incantesimo, ma metà dei danni provocati dal muro risulta da un potere soprannaturale	-	-	PA	135
5	Ombra debilitante	Superiore	Ottiene occultamento totale in aree buie e infligge una penalità alla Forza alle creature	-	-	PA	135

			vive adiacenti				
5	Tentacoli gelidi	Superiore	Usa tentacoli neri di Evard come per l'incantesimo, e infligge danni da freddo extra alle creature nell'area	-	-	PA	136
6	Invisibilità punitiva	Oscura	Usa invisibilità superiore come per l'incantesimo (solo se stesso) che infligge danni in una esplosione se dissolta	-	-	PA	134
6	Sentiero d'ombra	Oscura	Usa camminare nelle ombre come per l'incantesimo e accelera la guarigione naturale	-	-	PA	136
6	Deflagrazione al vetriolo	Superiore	La deflagrazione ignora resistenza agli incantesimi e infligge danni da acido per parecchi round	-	Sì	PA	133
6	Deflagrazione malsana	Superiore	Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o essere nauseato	-	Sì	PA	133
6	Deflagrazione repellente	Superiore	Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sui Riflessi o essere buttato a terra	-	Sì	PA	133
6	Divora magia	Superiore	Usa dissolvi magie superiore mirato con un tocco e ottiene punti ferita temporanei in base al livello degli incantesimi dissolti con successo	-	-	PA	134
6	Piaga tenace	Superiore	Usa piaga degli insetti come per l'incantesimo, ma lo sciame di locuste evocato infligge danni come un'arma magica	-	-	PA	135
8	Deflagrazione della completa oscurità	Oscura	Il bersaglio deve effettuare tiro salvezza sulla Tempra o acquisire due livelli negativi	-	Sì	PA	132
8	Devastazione mistica	Oscura	La deflagrazione influenza tutti i nemici entro 6 m	Sì	-	PA	133
8	Scorporazione oscura	Oscura	Diventa uno sciame di ombre simili a pipistrelli, ottenendo molti benefici del sottotipo dello sciame	-	-	PA	136
9	Previsione oscura	Oscura	Usa previsione come per l'incantesimo, e comunica telepaticamente con un bersaglio dell'effetto nelle vicinanze	-	-	PA	135

Wu Jen

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Trasmutazione	Aprire/Chiudere	Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri	V	S	-	F	-	-	MdG	205
0	Necromanzia	Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a un non morto	V	S	-	-	-	-	MdG	227
0	Ammaliamento	Frastornare	Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva	V	S	M	-	-	-	MdG	237
0	Divinazione	Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	V	S	-	-	-	-	MdG	244
0	Divinazione	Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	246
0	Divinazione	Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	V	S	-	F	-	-	MdG	252
0	Invocazione	Luce	L'oggetto risplende come una torcia	V	-	M	-	FD	-	MdG	254
0	Trasmutazione	Mano magica	Telecinesi per 2,5 Kg	V	S	-	-	-	-	MdG	255
0	Trasmutazione	Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	256
0	Universale	Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	V	S	-	-	-	-	MdG	272
0	Abiurazione	Resistenza	Il soggetto ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza	V	S	M	-	FD	-	MdG	278
0	Trasmutazione	Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	282
0	Universale	Sigillo arcano	Trascrive una runa personale (visibile o invisibile)	V	S	-	-	-	-	MdG	292
0	Illusione	Suono fantasma	Suoni illusori	V	S	M	-	-	-	MdG	298
1	Trasmutazione	Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	203
1	Abiurazione	Blocca porte	Tiene una porta chiusa	V	-	-	-	-	-	MdG	208
1	Illusione	Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	211
1	Ammaliamento	Charme su persone	Rende una persona amichevole	V	S	-	-	-	-	MdG	214
1	Divinazione	Colpo accurato	Bonus +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore	V	-	-	F	-	-	MdG	215
1	Divinazione	Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	V	S	M	-	FD	-	MdG	215
1	Invocazione	Dardo incantato	1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre 1° (max 5)	V	S	-	-	-	-	MdG	222
1	Evocazione	Evoca mostri 1	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	231
1	Illusione	Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	V	S	-	F	-	-	MdG	242
1	Divinazione	Individuazione del bene	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	243
1	Divinazione	Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Divinazione	Individuazione della legge	Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato	V	S	-	-	FD	-	MdG	244
1	Ammaliamento	Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	249
1	Necromanzia	Luce fantasma	Radiazione verde spettrale può essere modellata e manipolata, provoca paura	V	S	M	-	-	-	PA	114
1	Universale	Precisione	Raddoppia incremento di gittata dell'arma	V	S	M	-	-	-	PA	117
1	Abiurazione	Protezione dal bene	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal caos	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dal male	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Abiurazione	Protezione dalla legge	Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	V	S	M	-	FD	-	MdG	274
1	Trasmutazione	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	V	S	M	-	-	-	MdG	285
1	Trasmutazione	Scaglie della lucertola	Garantisce bonus di potenziamento +2 o superiore ad armatura naturale	V	S	-	F	-	-	PA	120
1	Abiurazione	Scudo	Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e, blocca dardi incantati	V	S	-	-	-	-	MdG	288
1	Ammaliamento	Segnali segreti	Comunicare un semplice messaggio non verbale a una creatura intelligente	-	-	-	F	-	-	PA	122
1	Evocazione	Servitore inosservato	For invisibile che segue i comandi dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	MdG	290
1	Ammaliamento	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	V	S	M	-	-	-	MdG	295
1	Illusione	Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto per livello	V	-	-	F	-	-	MdG	307
2	Trasmutazione	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	V	S	-	-	-	-	MdG	202
2	Illusione	Apparizione	Viso del soggetto assume aspetto terrificante, osservatori possono diventare scossi	V	S	M	-	-	-	PA	99
2	Necromanzia	Bacio del rospo	Contatto infligge 1d6 danni Cos, ripete in 1 minuto	V	S	-	F	-	-	PA	100

2	Ammaliamento	Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 round per livello	V	S	-	F	FD	-	MdG	208
2	Illusione	Camaleonte	Il soggetto ottiene +10 a prove di Nascondersi	V	S	M	-	-	-	PA	101
2	Illusione	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un soggetto	V	S	-	-	-	-	MdG	225
2	Evocazione	Evoca mostri 2	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
2	Invocazione	Frusta di forza	Frusta di forza magica tiene a bada gli anmali e può spaventare animali come attacco di contatto a distanza	V	S	M	-	-	-	PA	108
2	Illusione	Immagine minore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni	V	S	-	F	-	-	MdG	241
2	Divinazione	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri, superficiali	V	S	-	F	FD	-	MdG	245
2	Illusione	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca	V	S	M	-	FD	-	MdG	248
2	Invocazione	Lama di fulmini	Lama di energia elettrica infligge totale di 1d6 danni per livello come attacco di contatto o attacco di contatto a distnaza	V	S	-	-	-	-	PA	112
2	Divinazione	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	V	S	-	F	FD	-	MdG	253
2	Trasmutazione	Movimenti del ragno	Conferisce la capacità di camminare sulla pareti e sui soffitti	V	S	M	-	-	-	MdG	258
2	Illusione	Muro di mestizia	Barriera di ombre occulta visuale e impedisce passaggio	V	S	M	-	-	-	PA	114
2	Abiurazione	Protezione dallo charme	Il soggetto ottiene un bonus di +1 per ogni 3 livelli (max +5) ai tiri salvezza contro charme e compulsione	V	S	M	-	-	-	PA	118
2	Trasmutazione	Scassinare	Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente	V	-	-	-	-	-	MdG	286
2	Abiurazione	Serratura arcana	Blocca magicamente una porta o uno scrigno	V	S	M	-	-	-	MdG	290
2	Illusione	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	V	-	-	-	-	-	MdG	291
2	Illusione	Trama ipnotica	Affascina (2d4+livello) DV di creature	-	S	M	-	-	-	MdG	302
2	Trasmutazione	Trucco della corda	Fino a otto creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale	V	S	M	-	-	-	MdG	305
2	Divinazione	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	V	S	M	-	-	-	MdG	306
2	Trasmutazione	Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,5 Km per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	307
3	Evocazione	Candela spettrale	Mano e candela spettrali ilumina, influenza creature incorporee	-	S	M	-	-	-	PA	101
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il bene	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il caos	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro il male	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Abiurazione	Cerchio magico contro la legge	Come gli incantesimi protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	213
3	Divinazione	Comunione con uno spirito inferiore	Creatura spirito inferiore risponde a una domanda per ogni due livelli	V	S	M	-	-	-	PA	102
3	Divinazione	Discernere mutaforma	Penetra camuffamenti e identifica creature mutaforma	V	S	M	-	-	-	PA	104
3	Abiurazione	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	V	S	-	-	-	-	MdG	226
3	Illusione	Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	V	S	-	-	-	-	MdG	227
3	Evocazione	Evoca mostri 3	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	232
3	Illusione	Immagine maggiore	Come immagine silenziosa, ma emette suoni, odore e calore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
3	Divinazione	Linguaggi	Permette di parlare qualsiasi linguaggio	V	-	M	-	FD	-	MdG	253
3	Abiurazione	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	V	S	-	-	-	-	MdG	281
3	Illusione	Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	V	S	M	-	-	-	MdG	287
3	Ammaliamento	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	V	-	M	-	-	-	MdG	298
3	Trasmutazione	Velocità	Una creatura per livello si muove più veloce, +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi	V	S	M	-	-	-	MdG	306
4	Necromanzia	Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	V	S	M	-	-	-	MdG	204
4	Ammaliamento	Buone speranze	I soggetti ottengono +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	-	-	-	-	MdG	225
4	Ammaliamento	Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato	V	S	-	-	-	-	MdG	214
4	Ammaliamento	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
4	Abiurazione	Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo	V	S	-	-	FD	-	MdG	216
4	Evocazione	Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	V	S	M	-	-	-	MdG	221

4	Trasmutazione	Dardi serpentini	Due serpenti colpiscono uno o due bersagli, infliggono 3d6 danni e iniettano veleno (1d6 danni Cos, ripete in 1 minuto)	V	S	-	F	-	-	PA	103
4	Ammaliamento	Disperazione opprimente	I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove	V	S	M	-	-	-	MdG	225
4	Necromanzia	Dolore	Dolore straziante infligge a bersagli -4 ai tiri per colpire, prove di abilità e caratteristica	V	S	M	-	-	-	PA	105
4	Evocazione	Evoca mostri 4	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
4	Abiurazione	Globo di invulnerabilità inferiore	Impedisce gli effetti di incantesimi dal 1° al 3° livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
4	Invocazione	Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori	V	-	-	-	-	-	MdG	240
4	Illusione	Invisibilità superiore	Come invisibilità, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	V	S	-	-	-	-	MdG	249
4	Evocazione	Legame spirituale inferiore	Intrappola creatura spirito di 8 DV o meno finchè non esegue un compito	V	S	-	-	-	-	PA	113
4	Divinazione	Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	V	S	M	-	-	-	MdG	253
4	Trasmutazione	Metamorfosi	Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma	V	S	M	-	-	-	MdG	256
4	Evocazione	Muro di ossa	Muro formabile garantisce copertura e occultamento, infligge danni a chiunque tenti di attraversarlo	V	S	M	-	-	-	PA	115
4	Invocazione	Oscurità occultante	Nube nera come inchiostro si muover per ordine dell'incantatore	V	S	M	-	-	-	PA	116
4	Abiurazione	Resistere all'energia di massa	Creature bersaglio ignorano danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	FD	-	PA	119
4	Necromancia	Strappacuore	Uccide creature viventi con meno di 4 DV	V	S	-	-	-	-	PA	125
5	Evocazione	Arco di fulmini	Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni per livello)	V	S	M	-	FD	-	PA	99
5	Ammaliamento	Blocca mostri	Come blocca persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	M	-	FD	-	MdG	208
5	Evocazione	Creazione maggiore	Come creazione minore, ma anche di pietra e di metallo	V	S	M	-	-	-	MdG	220
5	Trasmutazione	Crescita animale	Un animale per ogni due livelli raddoppia le dimensioni	V	S	-	-	-	-	MdG	221
5	Ammaliamento	Dominare persone	Controlla telepaticamente un umanoide	V	S	-	-	-	-	MdG	228
5	Evocazione	Evoca mostri 5	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
5	Trasmutazione	Fabbricare	Trasforma materie prime in oggetti rifiniti	V	S	M	-	-	-	MdG	234
5	Necromanzia	Forma di spirito	Spirito incorporeo dell'incantatore si separa dal corpo	V	S	M	-	-	-	PA	107
5	Illusione	Immagine persistente	Come immagine maggiore, ma non è necessaria la concentrazione	V	S	-	F	-	-	MdG	241
5	Illusione	Incubo	Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento	V	S	-	-	-	-	MdG	243
5	Trasmutazione	Metamorfosi funesta	Trasforma il soggetto in un animale innocuo	V	S	-	-	-	-	MdG	257
5	Abiurazione	Mirare il bersaglio	Bonus di +10 alle prove di Concentrazione per incantesimo lanciato prima	-	S	-	-	-	-	PA	114
5	Invocazione	Muro di Forza	Un muro immune ai danni	V	S	M	-	-	-	MdG	259
5	Evocazione	Orda di servitori	Crea 2d6 servitori inosservati +1 per livello (max +15)	V	S	M	-	-	-	PA	116
5	Trasmutazione	Passapareti	Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra	V	S	M	-	-	-	MdG	268
5	Universale	Permanenza	Rende alcuni incantesimi permanenti	V	S	-	-	-	PE	MdG	269
5	Ammaliamento	Regressione mentale	Int e Car del soggetto scendono a 1	V	S	M	-	-	-	MdG	277
5	Evocazione	Sfera al vetriolo	Acido potente infligge 1d4 danni per livello (max 15d4) più danni possibili nei due round successivi	V	S	M	-	-	-	PA	124
5	Necromanzia	Simbolo di dolore	Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili	V	S	M	-	-	-	MdG	293
5	Ammaliamento	Simbolo di sonno	Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico	V	S	M	-	-	-	MdG	294
5	Illusione	Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	V	S	-	-	-	-	MdG	295
5	Invocazione	Spada dell'inganno	Lama di energia attacca in modo indipendentemente, infligge 1d4 danni, penalizza tiro salvezza conseguente	V	S	-	F	-	-	PA	125
5	Trasmutazione	Telecinesi	Sposta un oggetto, attacca una creatura o lancia un oggetto o una creatura	V	S	-	-	-	-	MdG	298
5	Evocazione	Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello	V	-	-	-	-	-	MdG	299
5	Trasmutazione	Vento di adunata	Invia un breve messaggio a 10 creature per livello	V	S	-	-	-	-	PA	129
6	Ammaliamento	Costrizione/Cerca	Come costrizione inferiore, ma influenza qualsiasi creatura	V	-	-	-	-	-	MdG	220
6	Abiurazione	Dissolvi magie superiore	Come dissolvi magie, ma fino a +20 alla prova	V	S	-	-	-	-	MdG	227
6	Evocazione	Evoca mostri 6	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
6	Abiurazione	Globo di invulnerabilità	Come globo di invulnerabilità inferiore, più effetti di incantesimi di 4° livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
6	Illusione	Immagine permanente	Include vista, suono e odore	V	S	-	F	-	-	MdG	241
6	Illusione	Immagine programmata	Come immagine maggiore, ma attivata da un evento	V	S	-	F	-	-	MdG	241
6	Ammaliamento	Immobilizzare	Umanoidi paralizzati sul posto finchè non soddisfatta condizione specificata	V	S	M	-	-	-	PA	111

			dall'incantatore								
6	Evocazione	Legame spirituale	Come legame spirituale inferiore, ma intrappola fino a 16 DV di spiriti	V	S	-	-	-	-	PA	113
6	Necromanzia	Parlare con i morti	Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli	V	S	-	-	FD	-	MdG	267
6	Abiurazione	Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	278
6	Necromanzia	Simbolo di paura	Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico	V	S	M	-	-	-	MdG	294
6	Ammaliamento	Simbolo di persuasione	Runa che rende le creature vicine soggette a charme	V	S	M	-	-	-	MdG	294
6	Ammaliamento	Suggestione di massa	Come suggestione, più un soggetto per livello	V	-	M	-	-	-	MdG	298
6	Illusione	Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	V	S	-	-	-	-	MdG	306
6	Divinazione	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	V	S	M	-	-	-	MdG	308
7	Divinazione	Comunione con uno spirito superiore	Creatura spirito inferiore risponde a una domanda per ogni due livelli	V	S	M	-	-	-	PA	102
7	Trasmutazione	Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	V	S	-	-	-	-	MdG	219
7	Universale	Desiderio limitato	Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo	V	S	-	-	-	PE	MdG	224
7	Trasmutazione	Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	V	S	M	-	FD	-	MdG	225
7	Evocazione	Duplicato corporeo	Crea un duplicato dell'incantatore per ogni 5 livelli	V	S	M	-	-	-	PA	105
7	Evocazione	Evoca mostri 7	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
7	Abiurazione	Immunità energetica	Il soggetto e l'equipaggiamento ottengono immunità a danni da tipo di energia specificato	V	S	-	-	-	-	PA	111
7	Necromanzia	Palmo avvizzente	Attacco di contatto infligge 1 danno For più 1 danno Cos per ogni due livelli	V	S	-	-	-	-	PA	117
7	Ammaliamento	Parola del potere, accecare	Acceca una creatura con 200 pf o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	267
7	Evocazione	Rianimazione	Creatura morta riportata a mezza vita funzionale con 1 pf	V	S	M	F	-	-	PA	119
7	Necromanzia	Simbolo di debolezza	Runa che indebolisce le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	293
7	Ammaliamento	Simbolo di stordimento	Runa che stordisce le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	295
7	Necromanzia	Spada dell'oscurità	Lama di energia negativa attacca in modo indipendente, infligge 1d4 danni, infligge un livello negativo	V	S	M	-	-	-	PA	125
7	Trasmutazione	Taglia gigante	Incantatore cresce fino a taglia Enorme o superiore	V	S	M	-	-	-	PA	126
7	Evocazione	Teletrasporto degli oggetti	Come teletrasporto, ma ha effetto su un oggetto toccato	V	-	-	-	-	-	MdG	300
7	Evocazione	Teletrasporto superiore	Come teletrasporto, ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio	V	-	-	-	-	-	MdG	300
7	Trasmutazione	Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	MdG	303
8	Ammaliamento	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
8	Evocazione	Evoca mostri 8	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
8	Trasmutazione	Forma minuta	Incantatore si restringe a taglia minuscola o inferiore	V	S	M	-	-	-	PA	106
8	Evocazione	Legame spirituale superiore	Come legame spirituale inferiore, ma intrappola fino a 24 DV di spiriti	V	S	-	-	-	-	PA	114
8	Trasmutazione	Metamorfosi di un oggetto	Trasforma un soggetto in qualcos'altro	V	S	M	-	FD	-	MdG	257
8	Ammaliamento	Parola del potere, stordire	Stordisce una creatura con 150 pf o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	267
8	Ammaliamento	Simbolo di demenza	Runa che rende dementi le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	293
8	Necromanzia	Simbolo di morte	Runa che uccide le creature vicine	V	S	M	-	-	-	MdG	294
8	Ammaliamento	Simpatia	L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature	V	S	M	-	-	-	MdG	295
8	Abiurazione	Trovare il centro	Mantenere automaticamente concentrazione su incantesimo lanciato in precedenza	-	S	-	-	-	-	PA	129
8	Invocazione	Turbine	Un ciclone infligge danni e porta via creature	V	S	-	-	FD	-	MdG	305
8	Abiurazione	Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento	V	S	-	-	-	-	MdG	309
9	Abiurazione	Assorbimento	Incantatore assorge energia di incantesimi mirati per potenziare suoi incantesimi	V	S	-	-	-	-	PA	99
9	Evocazione	Cerchio di teletrasporto	Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto stabilito	V	-	M	-	-	-	MdG	213
9	Universale	Desiderio	Come desiderio limitato, ma con meno limiti	V	-	-	-	-	PE	MdG	223
9	Ammaliamento	Dominare mostri	Come dominare persone, ma su qualsiasi creatura	V	S	-	-	-	-	MdG	228
9	Evocazione	Evoca monolito elementale	Richiama creatura elementale potente che combatte per l'incantatore	V	S	M	-	FD	-	PA	105
9	Evocazione	Evoca mostri 9	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	FD	-	MdG	233
9	Trasmutazione	Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round	V	-	-	-	-	-	MdG	234
9	Trasmutazione	Forma eterea	Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni	V	S	-	-	-	-	MdG	236
9	Abiurazione	Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	V	S	-	-	-	-	MdG	242

9	Abiurazione	Libertà	Libera le creature sotto gli effetti di imprigionare	V	S	-	-	-	-	MdG	253
9	Ammaliamento	Parola del potere, uccidere	Uccide una creatura con 100 pf o meno	V	-	-	-	-	-	MdG	268
9	Evocazione	Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	V	S	-	-	-	PE	MdG	271
9	Necromanzia	Proiezione astrale	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	V	S	M	-	-	-	MdG	274
9	Trasmutazione	Trasformazione	L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round	V	S	-	F	-	-	MdG	304
9	Trasmutazione	Trasmutare roccia in lava	Trasforma un cubo con spigolo di 3 m con conseguenti danni da fuoco ed effetti	V	S	-	-	-	-	PA	129

Wu Jen (Acqua)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Invocazione	Raggio di gelo	Raggio che infligge 1d3 danni da freddo	V	S	-	-	-	-	MdG	276
1	Trasmutazione	Animare acqua	Trasforma quantità di acqua piccola o inferiore in oggetto animato	V	S	M	-	-	-	PA	98
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Invocazione	Esplosione elementale	Il bersaglio elementale esplode con effetti variabili	V	S	-	-	-	-	PA	105
1	Evocazione	Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	V	S	-	-	-	-	MdG	236
1	Trasmutazione	Soffio del cobra	Cono di veleno infligge 1d3 danni Cos	-	S	M	-	-	-	PA	124
2	Evocazione	Coltello di ghiaccio	Frammento di ghiaccio magico infligge 2d8 danni da freddo più 2 danni Des, o infligge 1d8 danni da freddo in esplosione con raggio di 3 m	V	S	-	-	-	-	PA	102
2	Evocazione	Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	V	S	-	-	-	-	MdG	263
2	Trasmutazione	Nuotare	Il soggetto ottiene velocità di nuotare, bonus +8 a prove di Nuotare	V	S	M	-	-	-	PA	116
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Invocazione	Scoppio di ghiaccio	Spruzzo di cristalli ghiacciati infligge 1d6 danni da freddo per ogni due livelli (max 10d6) e rende bersagli affaticati	-	S	M	-	-	-	PA	122
3	Trasmutazione	Forma gassosa	Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente	-	S	M	-	FD	-	MdG	236
3	Evocazione	Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 round per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	263
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
3	Trasmutazione	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	279
3	Invocazione	Soffio di vapore	Vapore surriscaldato infligge 1d6 danni da fuoco per livello (max 10d6)	V	S	M	-	-	-	PA	125
4	Trasmutazione	Acqua in veleno	Trasforma acqua in veleno ingeribile	V	S	M	-	-	-	PA	96
4	Abiurazione	Interdizione elementale	Respinge elementali	V	S	M	-	-	-	PA	112
4	Invocazione	Muro di ghiaccio	Piano di ghiaccio crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o semisfera può intrappolare delle creature al suo interno	V	S	M	-	-	-	MdG	259
4	Evocazione	Nebbia solida	Blocca la visuale e rallenta il movimento	V	S	M	-	-	-	MdG	262
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
4	Invocazione	Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	300
5	Invocazione	Cono di freddo	1d6 danni da freddo per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	216
6	Trasmutazione	Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	V	S	M	-	FD	-	MdG	218
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
8	Evocazione	Carro di nuvole	Incantatore e alleati volano su una nuvola che si muove velocemente	V	S	M	-	-	-	PA	101
8	Necromanzia	Orrido avvizzimento	Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m	V	S	M	-	FD	-	MdG	265

Wu Jen (Fuoco)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
0	Trasmutazione	Animare fuoco	Trasforma fuoco Piccolo o inferiore in oggetto animato	V	S	M	-	-	-	PA	98
0	Invocazione	Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai tiri per colpire)	V	-	-	-	-	-	MdG	250
0	Invocazione	Luci danzanti	Crea torce illusorie o altre luci	V	S	-	-	-	-	MdG	254
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Invocazione	Esplosione elementale	Il bersaglio elementale esplode con effetti variabili	V	S	-	-	-	-	PA	105
1	Invocazione	Occhi infuocati	Occhi splendenti dell'incantatore illuminano area e possono incendiare oggetti combustibili	V	S	-	-	-	-	PA	116
1	Trasmutazione	Scala di fumo	Fumo si trasforma in una scala lunga fino a 3 m per livello	V	S	-	F	-	-	PA	120
1	Invocazione	Sciogliere	Scioglierghiaccio e neve o infliggere 2 danni per livello (max 10) a ghiaccio magico o creature del freddo	V	S	M	-	-	-	PA	121
2	Trasmutazione	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 minuto per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	240
2	Trasmutazione	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	V	S	M	-	-	-	MdG	270
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Invocazione	Shruken di fuoco	Shruiken magici infliggono 3d6 danni da fuoco	V	S	M	-	-	-	PA	124
3	Trasmutazione	Ali di fuoco	Braccia dell'incantatore diventano ali che gli permettono di volare, infliggono 2d6 danni da fuoco	V	S	M	F	-	-	PA	97
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
4	Abiurazione	Interdizione elementale	Respinge elementali	V	S	M	-	-	-	PA	112
4	Invocazione	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	259
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
4	Invocazione	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	V	S	M	-	FD	-	MdG	289
4	Abiurazione	Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno per livello	V	S	M	-	-	-	MdG	303
5	Invocazione	Soffio di fuoco	Attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni da fuoco per ogni due livelli (max 10d8) per 1 round per livello	V	S	-	-	-	-	PA	125
6	Evocazione	Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	V	S	M	-	-	-	MdG	289
7	Invocazione	Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round	V	S	M	-	-	-	MdG	266
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
9	Invocazione	Fuoco interiore	I bersagli muoiono all'istante o subiscono 6d6 danni +1 danno da fuoco per livello	V	S	-	F	-	-	PA	109
9	Evocazione	Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round	V	S	-	-	-	-	MdG	263

Wu Jen (Legno)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Animare legno	Trasforma oggetto di legno Piccolo o inferiore in oggetto animato	V	S	M	-	-	-	PA	98
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Invocazione	Esplosione elementale	Il bersaglio elementale esplode con effetti variabili	V	S	-	-	-	-	PA	105
1	Necromanzia	Rivalsa	Arma con asta di legno colpisce chi la impugna	V	S	-	F	-	-	PA	120
2	Trasmutazione	Deformare legno	Piega il legno (assi, porte, maniglie, tronchi)	V	S	-	-	-	-	MdG	223
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Scolpire legno	Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore	V	S	-	-	FD	-	MdG	286
3	Trasmutazione	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	V	S	-	-	FD	-	MdG	221
3	Trasmutazione	Pelle di spine	Attacchi senz'armi dell'incantatore infliggono +1d6 danni; attacchi naturali e senz'armi contro incantatore subiscono 1d4 danni	V	S	M	-	-	-	PA	117
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
4	Trasmutazione	Comandare vegetali	Influenza le azioni di una o più creature vegetali	V	S	-	-	-	-	MdG	215
4	Abiurazione	Guscio anti-vegetali	Mantiene a distanza i vegetali animati	V	S	-	-	FD	-	MdG	241
4	Abiurazione	Interdizione elementale	Respinge elementali	V	S	M	-	-	-	PA	112
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
5	Trasmutazione	Putrefazione del legno	Distruggere oggetti di legno o infliggere 3d6 danni +1 danno per livello (max +15) a creature vegetali	V	S	M	-	-	-	PA	118
6	Trasmutazione	Legno di ferro	Il legno magico è forte come l'acciaio	V	S	M	-	-	-	MdG	252
6	Trasmutazione	Respingere legno	Respinge gli oggetti in legno	V	S	-	-	-	-	MdG	278
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
7	Trasmutazione	Trasmutare metallo in legno	Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno	V	S	-	-	FD	-	MdG	304
8	Trasmutazione	Controllare vegetali	Controlla le azioni di una o più creature vegetali	V	S	-	-	FD	-	MdG	219

Wu Jen (Metallo)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	V	S	-	-	FD	-	MdG	205
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Invocazione	Esplosione elementale	Il bersaglio elementale esplode con effetti variabili	V	S	-	-	-	-	PA	105
1	Trasmutazione	Sciarpa ferrea	Attaccoa distanza infligge 1d8 danni +1 danno per livello	V	S	-	F	-	-	PA	121
2	Trasmutazione	Pioggia di aghi	Attacchi a distanza infliggono totale di 1d4 danni per livello (max 5d4)	V	S	M	-	-	-	PA	117
2	Abiurazione	Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	V	S	-	F	-	-	MdG	274
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Trasmutazione	Sciarpa intralciante	Attacco di contatto a distanza riuscito intralcia un nemico	V	S	-	F	-	-	PA	121
3	Trasmutazione	Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5)	V	S	M	-	FD	-	MdG	205
3	Trasmutazione	Estremità affilata	Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale	V	S	-	-	-	-	MdG	230
3	Trasmutazione	Magnetismo	Attira oggetti di ferro o acciaio verso incantatore con For effettiva 30	V	S	M	-	-	-	PA	114
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
4	Trasmutazione	Aghi avvelenati	Pioggia di aghi avvelenati infligge gamma di effetti al bersaglio	V	S	M	-	-	-	PA	96
4	Abiurazione	Interdizione elementale	Respinge elementali	V	S	M	-	-	-	PA	112
4	Trasmutazione	Lama danzante	Spada bersaglio combatte indipendentemente	V	S	M	-	-	-	PA	112
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
4	Trasmutazione	Stretta corrosiva	Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche	V	S	-	-	FD	-	MdG	298
5	Trasmutazione	Pelle metallica	Garantisce bonus di armatura naturale +8, -2 a Des	V	S	M	-	-	-	PA	117
6	Trasmutazione	Ago per spiriti	Ago immobilizza spirito sul posto in forma corporea	V	S	-	F	-	-	PA	96
6	Evocazione	Muro di ferro	30 pf per ogni quattro livelli; può cadere addosso ai nemici	V	S	M	-	-	-	MdG	259
7	Trasmutazione	Sciarpa decapitante	Attacco a distanza decapita bersaglio o infligge 1d4 danni per livello (max 20d4)	V	S	-	F	-	-	PA	121
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
8	Abiurazione	Respingere metallo o pietra	Respinge il metallo e la pietra	V	S	-	-	-	-	MdG	279

Wu Jen (Terra)

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	V	S	-	-	-	-	MdG	218
1	Invocazione	Esplosione elementale	Il bersaglio elementale esplode con effetti variabili	V	S	-	-	-	-	PA	105
1	Evocazione	Grandinata di pietre	Pioggia di pietre infligge 1d4 danni per livello (max 5d4)	V	S	M	-	-	-	PA	110
2	Trasmutazione	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello	V	S	M	-	FD	-	MdG	236
2	Trasmutazione	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
2	Abiurazione	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	278
3	Invocazione	Fulmine terrestre	Impulso sismico infligge 1d6 danni per livello a creature lungo percorso	V	S	-	-	-	-	PA	108
3	Trasmutazione	Guerriero di terracotta	Statuetta diventa un oggetto animato Medio che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	-	-	PA	110
3	Invocazione	Palla di fuoco	1d6 danni per livello nel raggio di 6 m	V	S	M	-	-	-	MdG	266
3	Abiurazione	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia	V	S	-	-	FD	-	MdG	274
4	Abiurazione	Interdizione elementale	Respinge elementali	V	S	M	-	-	-	PA	112
4	Abiurazione	Pelle di pietra	Ignora 10 danni per ogni attacco	V	S	M	-	-	-	MdG	269
4	Evocazione	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	V	S	-	-	-	-	MdG	270
4	Divinazione	Scrutare	Spia soggetti a distanza	V	S	M	F	FD	-	MdG	288
5	Trasmutazione	Leone di terracotta	Statuetta diventa un oggetto animato Enorme che combatte per l'incantatore	V	S	-	F	-	-	PA	114
5	Evocazione	Muro di pietra	Crea un muro di pietra ce può essere plasmato	V	S	M	-	FD	-	MdG	260
5	Trasmutazione	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	V	S	M	-	FD	-	MdG	287
6	Trasmutazione	Carne in pietra	Trasforma una creatura in una statua	V	S	M	-	-	-	MdG	212
6	Trasmutazione	Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	V	S	M	-	-	-	MdG	259
6	Trasmutazione	Pietra in carne	Ristabilisce una creatura pietrificata	V	S	M	-	-	-	MdG	270
7	Divinazione	Scrutare superiore	Come scrutare, ma più velocemente e più a lungo	V	S	-	-	-	-	MdG	288
7	Trasmutazione	Statua	Un soggetto può trasformarsi in una statua a suo piacimento	V	S	M	-	-	-	MdG	297
8	Invocazione	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra	V	S	-	-	FD	-	MdG	301

Incantesimi corrotti

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Trasmutazione	Anatema degli occhi acidi	Il soggetto viene accecato e tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1d6 danni	V	S	-	-	-	-	LdFT	85
2	Trasmutazione	Dardi dattili di Lahm	Le dita dell'incantatore diventano proiettili che infliggono 1d4 danni alla Des	V	S	-	-	-	-	LdFT	90
2	Trasmutazione	Lingua del diavolo	Una lingua in grado di afferrare entro 4,5	-	S	-	-	-	-	LdFT	97
2	Trasmutazione	Zanne del re dei vampiri	L'incantatore acquisisce un attacco con il morso con un bonus di +10 che infligge 1d6 danni e 1 danno alla Cos	-	S	-	-	-	-	LdFT	110
3	Divinazione	Assorbire mente	L'incantatore acquisisce il 25% di possibilità di estrarre informazioni da un cervello mangiato	V	S	-	F	-	-	LdFT	87
3	Necromanzia	Fistole rosse	Il soggetto subisce 1d6 danni alla For e 1d4 danni al Car	V	S	-	-	-	-	LdFT	93
3	Trasmutazione	Maledizione marcescente di Urfestra	Il soggetto subisce 1d6 danni alla Cos ogni ora	V	S	-	-	-	-	LdFT	98
3	Invocazione	Pena d'amore	Infligge 1d6 danni per ogni due livelli alla persona più amata dal soggetto	V	S	-	-	-	-	LdFT	103
3	Trasmutazione	Serpenti di Theggeron	Le braccia dell'incantatore diventano serpenti con una portata di 3 m, attacco +10 e 1d8 danni più veleno	-	S	-	-	-	-	LdFT	108
3	Trasmutazione	Tocco di Jublex	Il soggetto si trasforma in fanghiglia verde entro 4 round	V	S	-	-	-	-	LdFT	110
4	Necromanzia	Assorbire Forza	L'incantatore acquisisce 1/4 della For e della Cos della creatura divorandola	V	S	-	F	-	-	LdFT	87
5	Ammaliamento	Argomento proibito	Il soggetto non riesce a parlare di un certo argomento	V	S	-	-	-	-	LdFT	86
5	Trasmutazione	Artigli dei bebilith	L'incantatore acquisisce artigli in base alla sua taglia	V	S	-	-	-	-	LdFT	86
5	Necromanzia	Sanguisuga di potere	L'incantatore risucchia i punti di caratteristica del soggetto al ritmo di 1 per round e acquisisce un bonus di +1 per ogni punto	V	S	-	-	-	-	LdFT	107
6	Necromanzia	Consumare fattezze	L'incantatore si impadronisce dell'aspetto di una persona morta, aggiungendo +10 alle prove di Camuffare	V	S	-	F	-	-	LdFT	90
6	Evocazione	Lama infame	Crea una spada lunga sacrilega +4 che l'incantatore può usare sfruttando il bonus di Car anziché di For e che infligge danni infami e danni doppi alle creature di allineamento opposto	-	-	-	-	-	-	DeD 8	25
7	Ammaliamento	Maledizione del dolore eterno	La vittima non può più guarire dalle ferite e al termine dell'incantesimo ottiene il feticismo del masochismo	-	-	-	-	-	-	DeD 8	26
7	Trasmutazione	Orgia di lesioni	Il soggetto subisce 6d6 danni e rimane stordito, poi subisce 1d6 danni ad ogni round successivo	V	S	-	-	-	-	LdFT	102
7	Evocazione	Spine della morte	Fino a tre creature muoiono nel giro di 1d4 round o restano inabili, subendo 4d6 danni	V	S	-	-	-	-	LdFT	108
8	Ammaliamento	Piaga degli incubi	Il soggetto subisce 1d4 danni alla Cos e non guarisce	V	S	-	F	-	-	LdFT	103
8	Evocazione	Seme incandescente	Attacco a distanza causa danni alla Cos e pf e fa nascere una creatura dal corpo della vittima	-	-	-	-	-	-	DeD 8	28
8	Evocazione	Tempo atmosferico malvagio	L'incantatore evoca un tipo di tempo atmosferico malvagio	V	S	M	-	-	PE	LdFT	109
9	Evocazione	Apocalisse dal cielo	Tutte le creature entro un raggio di 16 km per livello subiscono 10d6 danni	V	S	M	-	-	-	LdFT	85
9	Necromanzia	Putrefazione	Invecchia il bersaglio aumentando il grado di età di 1 e trasformandone se muore il corpo in uno zombi e l'anima in fantasma	-	-	-	-	-	-	DeD 8	27
9	Evocazione	Rovina brulicante	Vermi e altri insetti ricoprono la vittima che cade prona subendo 1d6 danni alla Cos per ogni round	-	-	-	-	-	-	DeD 8	27

Incantesimi santificati

Liv	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
1	Abiurazione	Fortuna del crepuscolo	Il bersaglio ottiene un bonus di fortuna +1 a tutti iTS	V	-	-	-	-	-	LdIE	97
1	Divinazione	Ispirazione divina	Il bersaglio ottiene un bonus sacro di +3 ai tiri per colpire contro le creature malvagie	-	-	-	-	-	-	LdIE	101
2	Abiurazione	Armatura luminosa	Una luce scintillante avvolge il bersaglio e gli conferisce un bonus di armatura +5, dissolve l'oscurità magica e impone una penalità di -4 agli attacchi in mischia dell'avversario	-	-	-	-	-	-	LdIE	91
2	Invocazione	Esplosione radiosa di Ayailla	Le creature malvagie rimangono accecate per 1 round e subiscono 1d6 danni per ogni 2 livelli	V	S	-	-	-	-	LdIE	96
3	Trasmutazione	Aspetto celestiale	Il bersaglio acquisisce una tra quattro proprietà celestiali: braccio-spada dell'arconte spada, occhi del firre, corna del cervidal o ali del deva	V	-	-	-	-	-	LdIE	91
3	Invocazione	Emanazione luminosa	Una superficie riflettente emana una luce intensa che acceca le creature malvagie	-	-	-	-	-	-	LdIE	96
3	Invocazione	Martello della giustizia	Infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore o 1d8 danni per livello dell'incantatore se il bersaglio è malvagio	V	S	-	-	-	-	LdIE	103
3	Abiurazione	Risolutezza di Phieran	Bonus sacro di +4 ai TS contro gli incantesimi con il descrittore del male	V	S	-	-	FD	-	LdIE	107
3	Divinazione	Sentiero degli eroi	L'incantatore ottiene un consiglio divino da parte di un potere superiore	V	-	-	-	-	-	LdIE	108
3	Divinazione	Spia telepatica	L'incantatore ascolta le comunicazioni telepatiche tra le creature	-	-	-	-	-	-	LdIE	109
4	Abiurazione	Armatura luminosa superiore	Una luce scintillante attorno al bersaglio gli conferice un bonus di armatura +8, dissolve l'oscurità magica e impone una penalità di -4 agli attacchi in mischia dell'avversario	-	-	-	-	-	-	LdIE	91
4	Abiurazione	Manto solare	Emette luce come un incantesimo luce diurna; il bersaglio acquisisce riduzione del danno 5/-; scarica su un avversario 5 danni ogni volta che il bersaglio subisce danni in mischia	-	S	-	-	-	-	LdIE	102
4	Invocazione	Spruzzo di diamante	Abbaglia le creature malvagie per 2d6 round e infligge 1d6 danni per livello (fino a un massimo di 10d6) alle creature malvagie	V	S	M	-	-	-	LdIE	109
5	Invocazione	Cortina di luce	Una cortina di luce infligge 2d4 danni alle creature malvagie entro 3 m e 1d4 danni a quelle entro 6 m. Le creature malvagie che attraversano la cortina subbiscono 2d6 danni +1 danno per livello	V	S	-	-	-	-	LdIE	95
5	Ammaliamento	Inquisizione	Costringe il bersaglio a rivelare informazioni veritiere	-	-	-	-	-	-	LdIE	101
5	Necromanzia	Malvagi infermi	La presenza dell'incantatore rende inferme le creature malvagie	V	S	-	-	-	-	LdIE	102
6	Evocazione	Destriero valoroso	Richiama un pegaso o un unicorno che serve l'incantatore per un periodo che può andare fino a 1 anno	V	S	-	-	-	-	LdIE	95
6	Invocazione	Tempesta di schegge	Le creature malvagie rimangono accecate per 1 round, gli esterni malvagi e i non morti subiscono anche 1d6 danni per livello	V	S	-	-	-	-	LdIE	110
6	Abiurazione	Veste eroica	Il portatore ottiene un bonus sacro di +1 alla CA per ogni 5 livelli dell'incantatore, riduzione del danno 10/male, RI 5 + livello dell'incantatore e immunità ai danni a Cos e ai risucchi di Cos	V	-	-	-	FD	-	LdIE	112
7	Invocazione	Catene stritolanti	La creatura rimane intralciata, non è in grado di muoversi e subisce 3d6 danni non letali per round	V	S	-	F	-	-	LdIE	94
7	Necromanzia	Fuoco della fenice	Le creature malvagie subiscono 2d6 danni per livello dell'incantatore ma l'incantatore si immola tra le fiamme	V	S	M	-	-	-	LdIE	98
7	Trasmutazione	Incanalare celestiale	L'incantatore invita un celestiale (fino a 12 DV) a occupare il suo corpo	V	-	-	-	FD	-	LdIE	101
7	Invocazione	Pioggia di brace	Una pioggia di fuoco divino infligge 10d6 danni per round alle creature malvagie	V	S	-	-	-	-	LdIE	104
7	Evocazione	Urlo di Ysgard	Richiama 2d4 bariaur difensori di Ysgard	V	-	-	-	-	-	LdIE	111
8	Evocazione	Nube del drago	Richiama uno spirito elementale che assume l'aspetto di una nube a forma di drago	V	S	-	-	-	-	LdIE	103
8	Trasmutazione	Ripristinare il tesoro dell'anima	Ripristina un oggetto magico distrutto dall'incantesimo tesoro perduto dell'anima	-	-	-	-	-	-	LdIE	106
9	Evocazione	Armageddon	Richiama dei potenti esterni malvagi che combattono al fianco dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LdIE	90
9	Invocazione	Furia eroica	Tutte le creature nel raggio di 12 m subiscono danni pari a 50 + 1 PF attuali dell'incantatore, l'incantatore muore	V	-	-	-	-	-	LdIE	98
9	Trasmutazione	Incanalare celestiale superiore	Funziona come incanalare celestiale, ma con un massimo di 24 DV	V	-	-	-	FD	-	LdIE	101
9	Necromanzia	Santificare i perversi	Intrappola una creatura malvagia all'interno di un diamante per un anno, poi la libera come creatura santificata	V	S	-	F	-	-	LdIE	107

Incantesimi Epici

CD SM	Scuola	Incantesimo	Descrizione	V	S	M	F	FD	PE	Man	Pag
23	Illusione	Seme: Ombra	Genera un duplicato di una creatura fatta d'ombra	V	S	-	-	-	-	IPdF	44
25	Invocazione	Seme: Mythal	Consente l'accesso o nega alcuni incantesimi all'interno di un'area	V	S	-	-	-	-	IPdF	44
27	Abiurazione	Peripezia	Gli attacchi a distanza contro l'incantatore si riflettono sull'aggressore	V	S	-	-	-	-	LE	82
27	Trasmutazione	Rovina	L'oggetto o il bersaglio ricevono 20d6 danni	V	S	-	-	-	PE	LE	84
29	Trasmutazione	Terre del sogno	L'incantatore si sposta fisicamente nella regione dei sogni	V	S	-	-	-	-	LE	87
35	Necromanzia	Polvere di mummia	Crea due mummie Grandi da 18 DV	V	S	M	-	-	PE	LE	83
38	Evocazione	Cavaliere drago (rituale)	Un drago rosso adulto appare e attacca i nemici dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LE	74
38	Evocazione	Origine della specie: Achaierai (rituale)	Crea una creatura in grado di riprodursi	V	S	-	-	FD	PE	LE	81
38	Evocazione	Sollevare isola (rituale)	L'incantatore crea una piccola isola nel mare	V	S	-	-	-	PE	LE	86
39	Ammaliamento	Canto di Enevaht	Il canto dell'incantatore conferisce un bonus morale di +3 a tiri salvezza sulla Volontà per gli alleati e -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza dei nemici	V	S	-	-	-	-	GGF	141
42	Evocazione	Eclisse	Un'eclisse solare segue l'incantatore	V	S	-	-	-	PE	LE	78
43	Trasmutazione	Fuori di qua	L'aggressore subisce 20d6 danni, l'incantatore ne subisce 10d6	-	-	-	-	-	-	LE	80
44	Evocazione	Luce stellare sul gruppo	Cura tutte le creature in una propagazione del raggio di 12 m dalle malattie, dalla cecità, dalla sordità, dai danni ai punti ferita, dai danni alle caratteristiche, dal veleno, dalla regressione mentale, dai disordini mentali e dalle penalità alle capacità magiche, conferisce un bonus morale di +1 ai tiri per colpire	V	S	-	-	-	-	GGF	141
45	Trasmutazione	Resistenza agli incantesimi superiore (rituale)	Il soggetto riceve RI 35 per 20 ore	V	S	-	-	-	-	LE	83
45	Ammaliamento	Targlo degli incantesimi	Il soggetto abbandona tutti i suoi incantesimi	V	-	M	-	-	-	LE	86
46	Evocazione	Armatura magica epica	Il soggetto guadagna un bonus alla CA di +20	V	S	-	-	-	-	LE	74
50	Evocazione	Colpo del drago (rituale)	Dieci draghi rossi adulti appaiono e attaccano i nemici dell'incantatore	V	S	-	-	-	PE	LE	75
50	Invocazione	Esplosione malevola	Le vittime della palla di freddo da 10d6 lanciata dall'incantatore si animano come scheletri e lo servono	V	S	-	-	-	-	LE	79
50	Invocazione	Pioggia di fuoco	L'incantatore crea una tempesta di fuoco di un raggio di 3,2 km che infligge 1 danno da fuoco per round	V	S	-	-	-	-	LE	82
50	Evocazione	Signore degli incubi	L'incantatore viene posseduto da una larva onirica per 20 round e riceve 12d6 danni	V	S	-	-	-	PE	LE	85
52	Abiurazione	Repulsione epica	Una creatura o un oggetto viene interdetta contro un tipo di creatura	V	S	-	-	-	-	LE	83
52	Evocazione	Resurrezione contingente	Il soggetto resuscita automaticamente nel caso venga ucciso	V	S	-	-	FD	-	LE	84
55	Trasmutazione	Massa di rane	Tutti coloro che si trovano in un raggio di 12 m vengono trasformati in rane	V	S	-	-	-	-	LE	81
55	Divinazione	Scurtare l'anima	L'incantatore sperimenta tutto quello che sperimenta il bersaglio	V	S	-	-	-	-	LE	85
56	Evocazione	Corona di parassiti	L'incantatore si circonda di un'aura di 1.000 parassiti velenosi	V	S	-	-	-	-	LE	76
58	Evocazione	Creare cripta vivente (rituale)	L'incantatore forma una cripta vivente sintonizzata su di lui	V	S	-	-	-	PE	LE	76
58	Trasmutazione	Verdigris	Un'area di 30 m viene travolta da un'ondata di crescita di vegetali che infligge 10d6 danni	V	S	-	-	-	-	LE	88
59	Abiurazione	Dissolvere superbo	Come dissolvere superiore, ma aggiunge +40 alla prova	V	S	-	-	-	-	LE	77
59	Trasmutazione	Rovina superiore	L'oggetto o il bersaglio riceve 35d6 danni	V	S	-	-	-	PE	LE	84
62	Trasmutazione	Inchiodato al cielo	Affligge un nemico al cielo	V	S	-	-	-	PE	LE	80
64	Trasmutazione	Tempo sicuro	L'incantatore evita i danni contingenti in un flusso di tempo statico per 1 round	V	S	-	-	-	-	LE	86
68	Abiurazione	Riflettere incantesimo epico (rituale)	La creatura o l'oggetto viene interdetto permeanentemente contro gli incantesimi	V	S	-	-	-	PE	LE	84
69	Abiurazione	Controincantesimo epico	Annulla l'incantesimo epico di un altro incantatore	V	S	-	-	-	-	LE	75
70	Invocazione	Vento assassino di Tolodine	Una nube infligge 10d6 danni da acido	V	-	-	-	-	PE	GGF	142
71	Trasmutazione	Duplicato temporale	L'incantatore e il suo futuro se stesse coesistono per 1 round	V	S	-	-	-	-	LE	78
72	Divinazione	Dominio dell'anima	L'incantatore acquisisce il controllo a distanza del bersaglio	V	S	-	-	-	-	LE	77
72	Evocazione	Evoca behemoth	Appare un behemoth che attacca i nemici dell'incantatore	V	S	-	-	-	-	LE	79
78	Invocazione	Tormenta malevola	Le vittime della palla di freddo da 30d6 lanciata dall'incantatore si animano come wight e lo servono	V	S	-	-	-	-	LE	87

79	Evocazione	Eidolon	Crea un duplicato dell'incantatore che ne condivide l'anima	V	S	-	-	-	PE	LE	78
80	Evocazione	Dono dell'alleanza	Evoca qualsiasi tipo dicreatura con un massimo di 12 DV per ogni 10 minuti di lancio, che combattono per l'incantatore	V	S	-	-	-	PE	GGF	141
80	Evocazione	Luce gloriosa del rinnovamento	Riporta in vita fino a cinque creature morte	V	S	-	-	FD	-	GGF	141
80	Ammaliamento	Schiavizzare (rituale)	Il soggetto diventa uno schiavo permanente	V	S	-	-	-	PE	LE	84
82	Necromanzia	Trapasso inosservato	Un ghoul animato di una vittima uccisa fa credere ai suoi compagni di stare bene	V	S	-	-	-	-	LE	87
85	Necromanzia	Momento mori	Un pensiero che uccide	-	-	-	-	-	-	LE	81
90	Invocazione	Palla infernale	L'incantatore infligge 10d6 ciascuno di danni da acido, fuoco, elettricità e suono; ne subisce 10d6	V	S	-	-	-	PE	LE	81
97	Ammaliamento	Dannazione	Manda il nemico dell'incantatore negli inferi	V	S	-	-	-	PE	LE	77
103	Abiurazione	Controllo cinetico	L'incantatore accumula e reindirizza i danni	V	S	-	-	-	-	LE	75
104	Evocazione	Pestilenza (rituale)	Infligge devastazione vischiosa su tutte le creatue e i vegetali in un'area del diametro del raggio di 300 m	V	S	-	-	-	PE	LE	82
112	Necromanzia	Esercito orribile dei morti	Uccide fino a 80 DV di creature e le rianima come scheletri	V	S	-	-	-	PE	GGF	141
140	Invocazione	Fulmine vivente	L'incantesimo può lanciarsi da sé, infliggendo 10d6 danni da elettricità al nemico	-	-	-	-	-	-	LE	79
150	Abiurazione	Libertà eterna (rituale)	Immunità permanente a molti incantesimi ed effetti di blocco, stordimento, stasi e altri	V	S	-	-	-	PE	LE	80
152	Trasmutazione	Longevità di Ioulaum	Infligge 20d6 danni in un'area	V	S	-	-	-	-	IPdF	43
170	Trasmutazione	Tsunami verdigris (rituale)	Un'area del raggio di 300 m viene travolta da un'ondata permanente di crescita di vegetali che infligge 40d6 danni	V	S	-	-	-	PE	LE	88
280	Trasmutazione	Spostare montagne di Proctiv	Strappa la cima di una montagna, la capovolge e la mantiene sospesa	V	S	-	-	-	PE	GGF	142
319	Invocazione	Inverno crudele	Un'emanazione del raggio di 300 m infligge 2d6 danni da freddo per 20 ore	V	S	-	-	-	PE	LE	80
419	Trasmutazione	Sguardo vendicativo divino	Il bersaglio subisce 305d6 danni; l'incantatore 200d6	V	S	-	-	-	-	LE	85

LEGENDA

AeI: Abissi e Inferi
AM: Altre Marche (WE)
AP: Atlante planare
AR: Arcani rivelati
CeS: Il canto e il silenzio
D: Draconomicon
D&D: Dragon & Dungeon
DF: I difensori della fede
DM: Manuale del Dungeon Master
FeP: *Fedi e Pantheon*
FR: *Forgotten Realms Ambientazione*
G: Manuale del giocatore
GGF: *Guida del giocatore a Faerûn*
IE: *Irraggiungibile Est*
IPdF: *Imperi perduti di Faerûn*
LdF: *Lame di Faerun 1, 2, 3, 4* (WE)
LdFT: Libro delle fosche tenebre
LdIE: Libro delle imprese eroiche
LE: Manuale dei Livelli Epici
LM: Liber mortis
MA: *Marche d'Argento*
MdF: *Magia di Faerûn*
MdP: Manuale dei piani
MM: Manuale dei mostri
MM2: Manuale dei mostri 2
MM3: Manuale dei mostri 3
MOdF: *I mostri di Faerûn*
MS: *Magia selvaggia* (WE)
NeG: Neve e ghiaccio (WE)
OdA: Orde dell'abisso
PA: Perfetto arganista
PAV: Perfetto avventuriero
PC: Perfetto combattente
PeS: Il pugno e la spada
PS: Perfetto sacerdote
RD: Razze del destino
RF: *Razze di Faerûn*
RP: Razze di pietra
RdS: *Regni del serpente*
SdF: *Sottosuolo di Faerûn*
SdFO: Signori della follia
SdO: *Signori dell'oscurità*
SS: Specie selvagge
SUD: *Splendente sud*
STS: I signori delle terre selvagge
TS: Il tomo e il sangue

BIBLIOGRAFIA

Manuali di gioco

Manuale del Giocatore 3.5 (6501)
Manuale del Dungeon Master 3.5 (6502)
Manuale dei mostri 3.5 (6503)
Manuale dei piani (6006)
Manuale dei livelli epici (6008)
Abissi e inferi (6009)
Specie selvagge (6010)
Il pugno e la spada (6020)
I difensori della fede (6030)
Il Tomo e il sangue (6040)
Il canto e il silenzio (6050)
I signori delle terre selvagge (6060)
Il libro delle fosche tenebre (6092)
Manuale dei mostri 2 (6093)
(6094) Draconomicon
(6095) Libro delle imprese eroiche
(6096) Manuale dei mostri 3
(6097) Arcani rivelati
(6098) Liber mortis
(6099) Signori della follia
(6506) Atlante planare
(6510) Perfetto combattente
(6511) Perfetto sacerdote
(6512) Perfetto arganista
(6513) Perfetto avventuriero
(6521) Razze di pietra
(6522) Razze del destino
(6541) Orde dell'abisso

Manuali di ambientazione

Forgotten Realms Ambientazione (6100)
Compendio dei mostri: I mostri di Faerûn (6110)
Magia di Faerûn (6120)
Signori dell'oscurità (6130)
Marche d'argento (6140)
Razze di Faerûn (6150)
Fedi e Pantheon (6160)
(6170) Guida del giocatore a Faerûn
(6180) Sottosuolo di Faerûn
(6190) Irraggiungibile Est
(6191) Regni del serpente
(6192) Splendente sud
(6193) Imperi perduti di Faerûn

Supplementi Web

Forgotten Realms: Altre Marche (25th edition)
Forgotten Realms: Lame di Faerûn 1, 2, 3, 4 (5° clone)
Forgotten Realms: Magia Selvaggia (5° clone)
Dungeons & Dragons: Neve e ghiaggio (5° clone)

Riviste

Dragon & Dungeon 1
Dragon & Dungeon 2
Dragon & Dungeon 3
Dragon & Dungeon 4
Dragon & Dungeon 5
Dragon & Dungeon 6
Dragon & Dungeon 7
Dragon & Dungeon 8
Dragon & Dungeon 9
Dragon & Dungeon 10
Dragon & Dungeon 11
Dragon & Dungeon 12
Dragon & Dungeon 13
Dragon & Dungeon 14
Dragon & Dungeon 15
Dragon & Dungeon 16
Dragon & Dungeon 17
Dragon & Dungeon 18
Dragon & Dungeon 19
Dragon & Dungeon 20
Dragon & Dungeon 21

Manuali esclusi

Manuale delle arti psioniche (6005)
Dei e semidei (6007)
Manuale completo delle Arti Psioniche (6505)